



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds-
och växtproduktionsvetenskap

A large, abstract, grey line drawing of a plant, possibly a stylized flower or leaf, is positioned in the background, partially overlapping the title text. It features a central vertical stem with several large, overlapping loops and curves that form the main body of the plant.

FRÅN UPPDRAG TILL FÖRSLAG

En undersökning av landskapsarkitektens gestaltungsprocess

ELIN SMEDBERG

SJÄLVSTÄNDIGT ARBETE • 30 HP
LANDSKAPSARKITEKTPROGRAMMET
ALNARP 2020

Från uppdrag till förslag - en undersökning av landskapsarkitektens gestaltningsprocess

From brief to proposal - a study of the landscape architecture design process

Elin Smedberg

HANDLEDARE: Anders Westin, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

EXAMINATOR: Gunilla Lindholm, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

BITR. EXAMINATOR: Linn Osvalder, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

OMFATTNING:	30 hp
NIVÅ OCH FÖRDJUPNING:	A2E
KURSTITEL:	Independent Project in Landscape Architecture
KURSKOD:	EX0846
PROGRAM:	Landskapsarkitektprogrammet

UTGIVNINGSSORT:	Alnarp
UTGIVNINGÅR:	2020
OMSLAGSBILD:	Författaren
ELEKTRONISK PUBLICERING:	http://stud.epsilon.slu.se

Alla bilder i arbetet är fotade och/eller skapade av författaren.

NYCKELORD: arbetsprocess, design, gestaltning, gestaltningsprocess, landskapsarkitektur, process, skissande

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet
Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap
Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning



FÖRORD

Tack till familj och vänner för att ni gjort mig sällskap under olika delar av processen att skriva detta arbete. Ett extra tack till morfar, Pernilla, Niklas och Jonatan för er tid och ert engagemang.

Tack till min handledare Anders för att du hjälpt mig att belysa vägen framåt.

Elin Smedberg
September 2020

ABSTRACT

This paper is based on a curiosity of what the design process of the landscape architect entails and how to carry out a design. The process from a space that faces development to a complete proposal is not a walk in the park and there are no correct answers. During this uncertain process the landscape architect is forced to find their own way.

The purpose of this study is to cast light on the design process of a landscape architect and compile information about this process, in which ways it can be perceived and described, both in general and in more specific theoretical formulations. This study aims to search for and identify a selection of theoretical literature, which with different approaches and theories tries to describe the whole, or parts of, the design process in more or less general terms. The aim is also to discuss and compare these different approaches and theories.

The study is carried out as a literary study where sources, which in different ways describe the design process and its different parts, has been examined. The literary study is based both on sources with a direct correlation to landscape architecture, and sources based on other creative professions. The perspectives of the sources differ since some of them describe the process of a designer, while others describe the process or its parts in a more general sense.

The descriptions of the process differs a lot. What could be concluded from the study is that the process cannot be described as linear, as the process varies a lot between different landscape architects and different projects. There also seems to be a difficulty in anticipating how the process will look, since the important factors are unclear, and also the end goal seems to be an individual assessment.

SAMMANDRAG

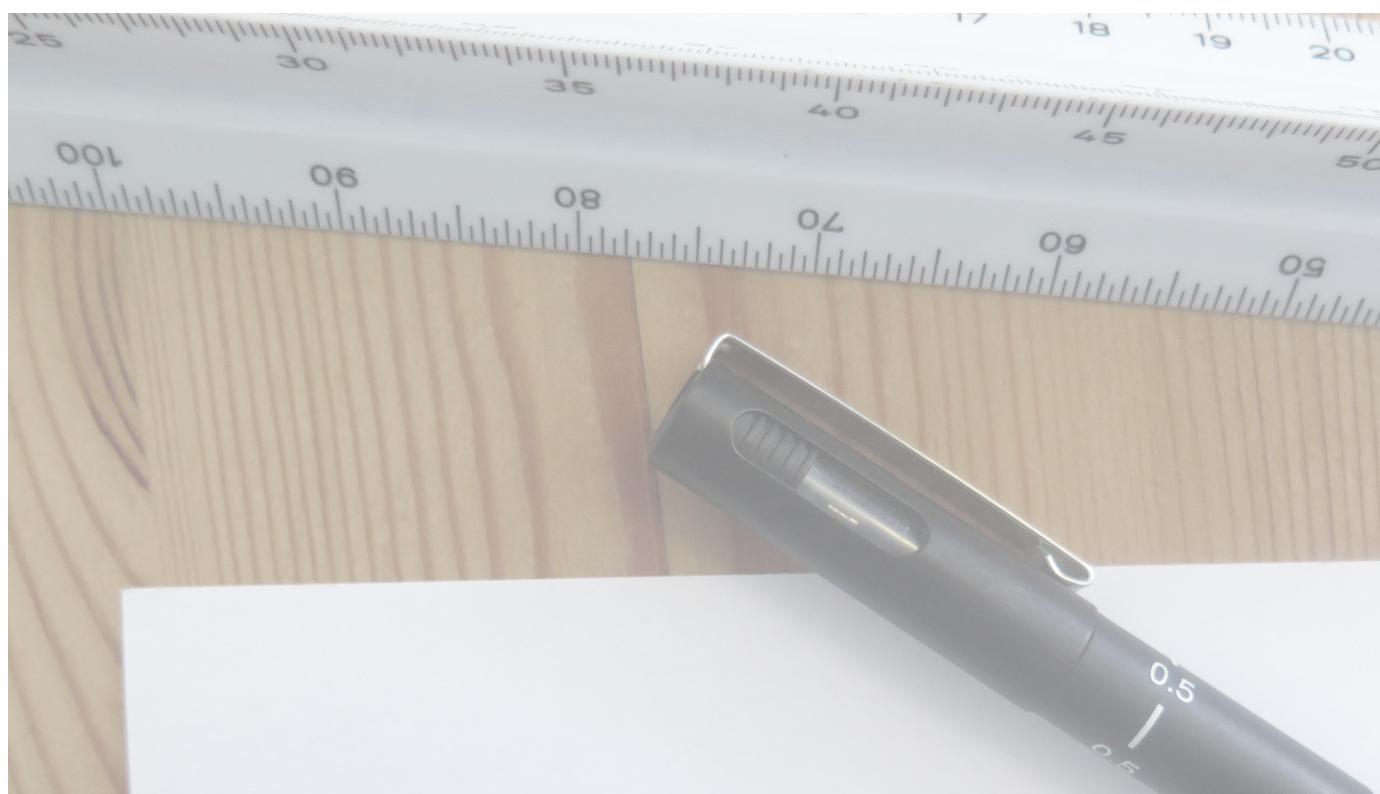
Detta arbete grundas i en nyfikenhet över vad landskapsarkitektens gestaltningsprocess innebär, vad och hur man egentligen gör när man gestaltar. Att gå från en yta som ska förändras till färdigt förslag är inte en helt spikrak väg med några rätta svar. I detta arbete ska landskapsarkitekten då finna sin egen väg genom processen.

Syftet med arbetet är att belysa och sammanställa kunskap om gestaltningsprocessen för landskapsarkitekter och på vilka olika sätt den kan uppfattas och beskrivas i både generella och mer specifika teoretiska formuleringar.

Målet med arbetet är att söka och identifiera ett urval av den teoretiska litteratur som med olika angreppssätt och teorier försöker fånga och beskriva hela eller delar av landskapsarkitektens gestaltningsprocess i mer eller mindre generella termer. Målet är även att diskutera och jämföra dessa olika angreppssätt och teorier.

Arbetet är genomfört genom en undersökning av litteratur där källor som på olika sätt förklarar gestaltningsprocessen och de olika ingående delarna har undersökts. Undersökningen baseras både på källor som är kopplade till landskapsarkitektur och källor som diskuterar olika sorters skapande yrken. Perspektiven hos källorna är olika då vissa har undersökt utövares processer medan andra skriver om processen eller delar av den mer generellt.

Det finns en stor variation i hur processen framställs och förklaras i litteraturen. Vad som skulle kunna tydas ur den undersökta litteraturen är att det är svårt att beskriva processen som linjär, och att det finns stora variationer både mellan gestaltare och mellan projekt i hur processen ser ut. Det tycks också vara så att det finns svårigheter att på förhand veta hur processen kommer att kunna se ut, då man inte har de viktiga faktorerna klara för sig, och dessutom tycks slutet vara en fråga om bedömning genom erfarenhet.



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Inledning	10
Bakgrund	11
Syfte	12
Mål	12
Frågeställningar	12
Tillvägagångssätt och metod	13
Avgränsning	13
Källorna	14
Uppsatsens struktur	15
Landskapsarkitektens gestaltningsprocess, en teoretisk undersökning ____	16
Översikt	17
Förstå	24
Uppdrag	24
Plats	26
Intuitiva metoder och strukturerade metoder	26

Hur och vad ska undersökas?	30
Analys, att tolka och dra slutsatser	32
Skissandets betydelse för att förstå en plats	33
Framställa	38
Koncept	38
Att gå från förstå till framställa	38
Konceptualisering	39
Vad är ett koncept?	40
Hur skapar man koncept?	41
Underliggande drivkrafter	43
Förslag	45
Erfarenhetens betydelse	45
Att göra val och hitta lösningar	48
Skissandets roll i gestaltningen	51
Metoder och verktyg för skissandet	53
När är förslaget färdigt?	54
Framföra	58
Representation och kommunikation	58
Att visualisera tankar och idéer	58
Tvådimensionellt	59
Tredimensionellt	62
Diskussion	64
Slutsatser och reflektioner	65
Frågorna	65
På vilket sätt beskrivs processen och dess olika skeden?	65
Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att förstå landskap?	66
Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att gestalta landskap?	67
Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att representera den tänkta gestaltningen?	69
På vilket sätt genomsyrar skissandet dessa olika delar av processen?	70
Generell diskussion	71
Metoden och processen	73
Vidare studier	74
Slutord	75
Referenser	76

A top-down view of a desk setup. At the top is a silver laptop. Below it is a light-colored wooden desk. A white ruler with black markings is placed diagonally across the desk. In the bottom right corner, there is a grey pencil case containing several pencils. Next to the pencil case are two black pens, one of which is a Mitsubishi Pencil Co. Ltd. pen. A small white eraser is also visible on the left side of the desk.

KAPITEL 1

INLEDNING

BAKGRUND

Att vara landskapsarkitekt innebär bland annat att man gestaltar eller omgestaltar platser och detta var en del i att jag sökte mig till utbildningen från början. Men det är verkligen inte en lätt sak. Många gånger under utbildningen till landskapsarkitekt har jag ställt mig frågan: Hur och vad gör man egentligen när man gestaltar? Man söker svaret på frågor som man inte har formulerat än, och man ska skapa någonting som man ännu inte vet vad det är.

I vissa stunder har jag saknat beskrivningar av hur det egentligen går till, för att ha någonting att kunna dra paralleller till och från min egen process. Brukar det fungera så här? Ska det vara så här svårt? Att inte ha någonting att luta sig tillbaka mot, en standardprocess, har ibland gjort att jag funderat på vad jag egentligen hållit på med. Att gå från en yta som ska omgestaltas till färdigt förslag är inte en helt spikrak väg med några rätta svar. I denna oklarhet ska man då finna sin egen väg genom gestaltningsprocessen, men vad är det man gör egentligen?

Med bakgrund i detta ville jag undersöka gestaltningsprocessen. Den skapande processen är ingen vetenskap och det är svårt att beskriva processen i ord, men jag upptäckte att det var andra än jag som intresserat sig för samma sak och att det fanns litteratur som på olika sätt försökt förklara genom olika modeller och teorier hur gestaltningsprocessen går till.

Ambitionen har varit att, för både mig själv och andra som kan ha intresse av detta, undersöka processen genom att studera relevant litteratur. Detta för att skapa en större förståelse för vad och hur man gör när man gestaltar.

SYFTE

Syftet med arbetet är att belysa och sammanställa kunskap om gestaltungsprocessen för landskapsarkitekter och på vilka olika sätt den kan uppfattas och beskrivas i både generella och mer specifika teoretiska formuleringar.

MÅL

Målet med arbetet är att söka och identifiera ett urval av den teoretiska litteratur som med olika angreppssätt och teorier försöker fånga och beskriva hela eller delar av landskapsarkitektens gestaltungsprocess i mer eller mindre generella termer. Målet har även varit att diskutera och jämföra dessa olika angreppssätt och teorier.

Målgruppen för arbetet är främst andra studenter inom landskapsarkitektur, landskapsarkitekter och andra personer med intresse inom design/formgivning/gestaltning. Arbetet riktar sig också till andra personer som är intresserade av att sätta sig in i landskapsarkitektens gestaltungsprocess.

FRÅGESTÄLLNINGAR

På vilket sätt finns gestaltungsprocessen och dess olika skeden beskriven i litteraturen?

*Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att:
förstå landskap?
gestalta landskap?
representera den tänkta gestaltningen?*

På vilket sätt genomsyrar skissandet dessa olika delar av processen?

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT OCH METOD

Metoden för arbetet har varit att söka brett i litteratur efter beskrivningar av design- och gestaltningsprocessen. Sedan gjordes ett urval bland beskrivningarna i samråd med handledare. De utvalda beskrivningarna beskrevs och sedan fördes en diskussion kring dessa.

Anledningen till breddningen att inte endast använda begreppet gestaltning under sökandet, utan även design tillsammans med process har varit för att få in ett bredare spektrum av teorier och beskrivningar av processen. Detta då design inte enbart behandlar landskapsarkitektur utan även andra skapande professioners process.

AVGRÄNSNING

Arbetet omfattar 20 veckors heltidsstudier, det vill säga 800 timmars arbete, vilket också är en begränsning för arbetet.

Arbetet varken fördjupas inom eller utreder de olika aspekter eller delar som tas upp. Detta då arbetet ska ses som en kunskapssammanställning snarare än fördjupning och därför hålls på en mer generell nivå.

Uppsatsen ämnar inte uppnå en heltäckande beskrivning av ämnet då varken tidsbegränsningen eller formatet tillåter detta. I stället är det ett urval av beskrivningar som undersöks och förhoppningsvis ska ge en bild av ämnet.

KÄLLORNA

De källor som använts i arbetet är ett urval av källor som beskriver processen i stort och delar av den. Både utifrån ett generellt synsätt på professionella yrkesutövare inom skilda yrken, samt generellt för design, arkitektur och/eller landskapsarkitektur. För att komma åt de utmaningar arbetet behandlar har olika typer av litteratur undersökts, både professionsrelaterad facklitteratur och vetenskaplig litteratur. Detta för att försöka ge en bredare bild av ämnet än vad som hade varit möjligt med endast vetenskaplig litteratur. För att hitta källor har jag sökt brett och använt mig främst av SLU-bibliotekets egen söktjänst Primo, där jag använt mig av sökord som exempelvis "gestaltning", "design" och "process" i olika kombinationer. Jag har även sökt i andra arbeten som berört delar av det jag undersökt och sökt i deras källor för att komma vidare. Jag har också vänt mig till både yrkesutövande och universitetsanknutna landskapsarkitekter och arkitekter för att fråga om deras råd angående litteratur i ämnet och därigenom fått råd om källor att söka. De svar jag fick var mycket skiftande, allt ifrån att det knappt finns litteratur som beskriver detta, till att det finns så pass mycket litteratur att det inte går att räkna upp. Däremellan fick jag också råd angående titlar relevanta att undersöka.

Efter att ha tagit del av den ingående litteraturen är min uppfattning att alla designprofessioner har liknande sätt att arbeta på, då alla arbetar med utformning. Det som främst skiljer professionerna åt är vilket utgångsläge de arbetar från och vilken slutprodukt de har i sikte. Detta styrker mitt argument att även använda källor som inte har en direkt koppling till landskapsarkitektur men behandlar processen - som exempelvis Nigel Cross, Gustaf Rosell och Donald A Schön. Det finns också källor där utövare beskriver sina egna eller andras processer - så som Ulf Janson, Pirjo Birgerstam och Carola Wingren. En viss del av litteraturen är intressant för att den behandlar utövare med ett visst angreppssätt som har gjort ett avtryck på landskapsarkitekturen, vilket behandlas genom den litteratur som beskriver Ian L. McHarg och Lawrence Halprins arbete. Vissa källor finns med för att de beskriver delar av processen eller verktyg och metoder som används i landskapsarkitektens arbetsmetoder - exempelvis Rolf Johansson. Sen finns det källor som har sin utgångspunkt i arkitekturen och landskapsarkitekturen - så som Seamus W Filor, Jadwiga Krupinska, Bryan Lawson, Kathryn Moore och Michael Murphy. Vissa av dessa källor faller under flera kategorier.

UPPSATSENS STRUKTUR

Arbetet är skrivet i vad som skulle kunna uppfattas som en linjär struktur från uppdragsframställning till färdigt förslag, med uppdelning i rubriker efter olika delar som återfinns i processen. Valet är gjort av praktiska skäl och uppdelningen baserad på vad som verkat mest logisk och pedagogiskt för att kunna beskriva ämnet i sammanhanget av en uppsats. Detta ska för sin skull inte misstolkas att återspegla den verkliga gestaltningsprocessens struktur som beskrivs utifrån olika källors synpunkter under rubriken Översikt. I gestaltningsprocessen följs inte en linjär process, delarna som ibland inte ens kan identifieras kommer inte efter varandra i någon logisk följd, utan dessa olika faser beskrivna i arbetet förekommer på olika platser, många ofta repeterade under arbetets gång. Vissa begrepp förekommer under flera rubriker i arbetet då så ofta är fallet när man väl arbetar praktiskt men för att läsaren ska kunna tillgodogöra sig informationen har en uppdelning behövt göras.

Valet är gjort att dela in undersökningsdelen av arbetet i de övergripande delarna Översikt - som behandlar processen som helhet, Förstå - som behandlar arbetet med att samla in information, Framställa - som behandlar framtagandet av idéer och förslag och Framföra - som behandlar presentation och representation av idéer och förslag, alla med respektive underrubriker.

En sammanfattande personlig reflektion avslutar varje huvudkapitel i den teoretiska undersökningen (Översikt, Förstå, Framställa och Framföra) där jag redogör vad jag funnit under respektive kapitel. Dessa sammanfattningar ligger sedan till grund för diskussionen.

A background image showing various drawing tools on a white surface. A white ruler with black markings is positioned diagonally. To the right, a black case holds several pencils. In the foreground, two pens are visible: a black one and a grey one. The text 'KAPITEL 2' is centered over the image.

KAPITEL 2

LANDSKAPSARKITEKTENS GESTALTNINGSPROCESS, EN TEORETISK UNDERSÖKNING

ÖVERSIKT

.....

Under denna rubrik presenteras gestaltningsprocessen på de olika sätt som den är beskriven som fenomen och helhet i den undersökta litteraturen. Kapitlet behandlar både de generella beskrivningar av gestaltnings- eller designprocessen, och de specifika med fokus på arkitektens och landskapsarkitektens gestaltningsprocess som undersökts.

.....

Ett citat som på ett bra sätt kondenserar vad det är som undersöks i detta arbete är hämtat från Bryan Lawson, arkitekt, psykolog och dekanus vid Sheffield University, som skriver att: *“We know that the process starts with some sort of problem and finishes with some sort of solution, but how do designers get from the first to the second?”* - alltså att vi vet att processen börjar med någon sorts problem och avslutas i någon sorts lösning, men han frågar sig hur designers tar sig från det första till det andra (Lawson 2006, s.182).

För att börja nysta i vad det egentligen är vi gör när vi gestaltar kan det vara på sin plats med en definition av själva begreppet. I Nationalencyklopedin beskrivs uttrycket “gestalta” som *“ge form åt idé, litterär figur e.d. {skapa, utforma}”* (Nationalencyklopedin, u.å.a). En kompletterande beskrivning av gestaltande ger Sölve Olsson i artikeln *Om gestaltningsprocessen*, där han sätter ordet gestaltande i relation till tillverkande som “att göra det hittills inte gjorda” mot “att utnyttja en befintlig förlaga” (Olsson 1989, s.98). Pirjo Birgerstam, psykolog och lektor vid Lunds Universitet beskriver i sin bok *Skapande handling: om idéernas födelse* att målet med det “professionella skissandet” är att det ska resultera i ett verkligt nytt objekt beroende på projekt, såsom en byggnad, målning eller park. Hon menar, liksom Olsson, att det inte är en fråga om att skissa av saker som redan finns i verkligheten för att kunna tillverka likadana. Det handlar istället om att framställa sådant som tidigare inte funnits i den verkliga världen, som baseras på den aktuella situationens förutsättningar (Birgerstam 2000, s.120). Gestaltande beskrivs alltså som skapandet av någonting som inte funnits förut, och enligt Birgerstam skapas det kopplat till de förutsättningar som råder i det aktuella fallet.

För att kunna undersöka processen har källor från flera olika skapande discipliner använts. Både Nigel Cross, designforskare och professor vid Open University, och Jadwiga Krupinska, arkitekt och professor vid Kungliga tekniska högskolan menar att många delar av designprocessen är gemensamma och används inom kreativa arbeten i flera olika professioner (Cross 2011, s.2; Krupinska 2016, s.127). En skillnad i skapandet mellan olika kreativa yrken är vad landskapsarkitekt och professor Michael D. Murphy beskriver som direkt eller indirekt skapande. Det vill säga att vissa professioner direkt skapar sitt objekt så som i keramikerns yrke, andra skapar en tänkt form som sedan förmedlas till andra som utför så som fallet

ofta är för landskapsarkitekten (Murphy 2005, s.18). Det indirekta skapande som landskapsarkitekter och andra designers arbetar med handlar alltså om att skapa och presentera idéer snarare än objekt.

I detta arbete används gestaltning och design synonymt, men de förekommer olika frekvent i olika källor. Designbegreppet tycks vara ett större samlande begrepp där gestaltning är ett ord som ofta verkar användas just inom landskapsarkitekturen medan design ofta tycks användas för att beskriva fler formgivande yrken gemensamt såsom grafisk design, industridesign samt de olika grenarna av arkitektur. I den engelskspråkiga litteraturen verkar dock design användas som uttryck för gestaltning och formgivning i allmänhet.

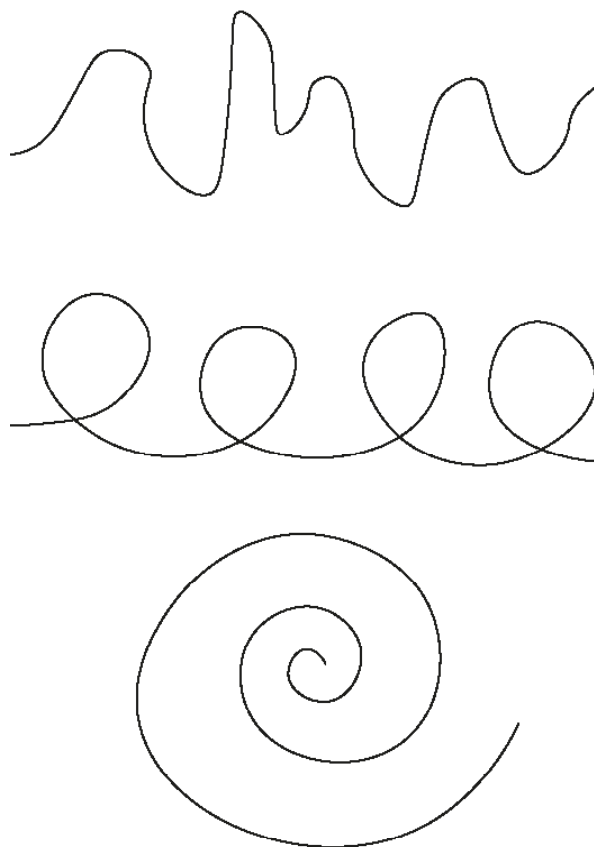
Om vi återgår till själva processen och ser historiskt sett på hur man beskrivit den så har vissa velat få designers att arbeta mer rationellt genom att skapa ett systematisk förhållningssätt till processen, skriver Cross i sin bok *Design thinking: understanding how designers think and work* (Cross 2011, s.27). Många har försökt beskriva processen på ett linjärt sätt från början till slut, och dessa beskrivningar av designprocessen består ofta i en sekvens av distinkta och identifierbara aktiviteter vilka återfinns i en förutsägbar och logisk ordning menar tidigare citerade Lawson i sin bok *How designers think: the design process demystified*. Han menar att det är logiskt att anta att designern måste göra ett antal saker för att utveckla projektet från de första stegen i att förstå problemet till de sista att definiera en lösning, men att detta linjära synsätt är ett grovt antagande (Lawson 2006, s.33). Det tycks alltså vara svårt att förklara processen korrekt som en rationell steg-för-stegaktivitet.

Att försöka förklara processen i en modell skulle kunna vara ett sätt att visa på hur den verkligen ser ut, men enligt Gustaf Rosell, som skrivit *Anteckningar om designprocessen*, kan en modell endast ses som ett pedagogiskt redskap. Detta då instabilitet och det faktum att designprocesser är komplexa och unika gör att det inte går att återge en realiserbar process i modell. Han menar att på grund av sin tydlighet kan en modell som delar upp processen i momenten analys, syntes och utvärdering ha ett värde som förklarande modell, men detta kan riskeras att tolkas som en linjär och förutsägbar process av någon som inte är insatt i designprocessen (Rosell 1990, ss.16, 24). Han menar alltså att komplexiteten gör att det blir svårt att avbilda processen i modell, och att en avskalad modell kan göra att man inte längre ser komplexiteten i processen.

Även Krupinska menar i sin bok *Att skapa det tänkta: en bok för arkitekturintresserade*, likt Rosell, att ett diagram är svårt att använda sig av för att förklara processen, då hon menar att processen är för komplex, personlig och multidimensionell. Hon framhåller att de värderande omdömen som är oundvikliga i processen, i och med att det inte finns något mätsystem för alla delar i den, gör att det inte går att hantera processen på ett vetenskapligt objektivt sätt (Krupinska 2016, s.136). Krupinska menar att man arbetar genom att framställa förslag på lösningar som sedan undersöks mot vissa kriterier vilka sällan är fullt utvecklade i början av processen. Hon skriver att det är svårt att på förhand veta vilka av alla många olika komponenter som kan vara av betydelse i en senare del av processen, vilket gör att en "linjär och logisk tankekedja" sällan fungerar för

denna typ av arbete (Krupinska 2016, s.130). Hon menar alltså att det är svårt att planera arbetet på förhand och strukturera upp det linjärt. Att använda sig av "rationella metoder" för design skriver hon är svårt, då designproblem generellt sätt är svåra att definiera och ostrukturerade (Krupinska 2016, s.151).

Designprocessen föreställs för ofta just som en linjär process med tydliga delar (undersökning, analys, koncept och slutgiltigt förslag) som följer varandra menar landskapsarkitekten Seamus W. Filor i boken *The process of landscape design*, men han ser detta som ett försök att förenkla processen. Detta då han menar att information som uppkommer vid en viss tidpunkt måste testas mot information och frågor som uppkommer vid andra tidpunkter under processen. Han skriver att god design tycks följa stegen undersökning, analys, syntes, test, konstruktion och uppföljning. Han menar att det dock inte handlar om en steg-för-steg-formel som kan appliceras rakt av på varje projekt, utan dessa steg kan snarare ses som riktlinjer (Filor 1991, ss.8, 155). Han menar alltså att man måste förflytta sig både framåt och bakåt under processens gång och han ser avgränsade steg i processen.



Figur 1. Några tolkningar av processen utifrån källornas beskrivningar av den.

Även tidigare nämnda Murphy menar att det finns generella steg i den typiska designprocessen för en plats. Han räknar upp stegen att klarlägga designproblemet, definiera problemet, söka lösningar, dokumentera designbeslutet, realisera designen och utvärdera designresultatet. Varje steg förbereder för nästa menar han men instämmer samtidigt i tidigare åsikter om att processen sällan är linjär i verkligheten. Han menar att processen i stället är upprepande och cyklisk i sin form. Processen måste stödja en fri och flexibel sekvens av faserna, eftersom en förutbestämd sekvens oavsett form är svår att arbeta efter i den osäkra, komplexa och dynamiska process som designandet är. Det är förväntat att faserna kan utvecklas och ändras allt eftersom ny kunskap och information uppdagas som förändrar synen på designen, och det är viktigt att hålla detta öppet menar han. Det upprepande cykliska arbetet med att framställa flera designalternativ gör att flera synvinklar skapas där man kan studera problemet från flera håll, han menar också att dessa loopar i designprocessen gör att vi skapar en större förståelse för helheten genom att undersöka delarna eller delproblemen och dess relationer i designen. Dessutom menar han att den upprepande processen ger designern många chanser att förbereda sig för upptäckten av goda designidéer då han menar att all design är experiment (Murphy 2005, ss.63-69, 72-73). Han ser alltså processen som cyklisk innehållandes steg eller faser som utförs i fri sekvens, upprepande.

Olle Wåhlström menar även han i artikeln *Skissmetoden* att man kan dela in skissprocessen, som han kallar den, i delar eller steg. Han väljer att dela in den i kunskapsprocess, kommunikationsprocess, beslutsprocess, problemlösnings/gestaltningprocess och visualiseringsprocess. Dessa delar menar han sker samtidigt och i vissa fall "griper" de in i varandra (Wåhlström 1990, s.169). Han ser alltså separata delar i processen som kan utföras simultant och överlappande. Professor Kathryn Moore tar det ett steg längre och menar i sin bok *Overlooking the visual* att alla delar av processen är beroende av varandra, och inte kan ses som isolerade från varandra. Saker som framkommer under undersökningen spelar in i hur uppdraget utformas och uppdraget har en påverkan på hur undersökningen utformas, det samma gäller andra delar av processen (Moore 2009, ss.98, 103). Det tycks alltså finnas skilda uppfattningar om stegen i processen går att identifiera som delar, och vilka dessa delar i så fall är.

Det är rimligt att anta att ett antal saker måste hända för att en design ska bli till skriver Lawson. Vanligtvis måste det finnas ett uppdrag, designern måste undersöka och förstå förutsättningarna för projektet, skapa en eller flera lösningar, testa dem mot tydliga eller uttalade kriterier och kommunicera sin design till beställare och andra aktörer i processen. Han menar dock, likt Moore, att idén om att dessa aktiviteter sker i den ordningen eller att de ens kan ses som identifierbara separata händelser är värt att ifrågasätta. Han menar att det är mer troligt att design är en process där problem och lösningar utvecklas tillsammans, ofta kan problemet inte ens förstås utan någon sorts lösning som kan förklara problemet (Lawson 2006, s.48). Även Ulf Janson, som undersökt arkitekten Jan Gezelius arbetsprocess menar att det inte handlar om olika moment, det finns inga avskilda stadier då de inte utförs som avskilda aktiviteter. Han menar liksom Lawson, att framställning och utforskning utförs samtidigt i processen. Janson beskriver det med att arkitekter ofta reflekterar över vad de gör samtidigt som de skissar. Han menar också att processen kan innehålla hopp eller omtag och alltså inte måste vara kontinuerlig hela tiden (Janson 1998, ss.187-188).

Rosell stämmer in i åsikten om att det i verkligheten kan vara svårt att skilja de olika momenten åt och han menar att designprocessen i själva verket är cyklisk, eller amorf (Rosell 1990, s.17). Om man återvänder till Filor så beskriver han, likt Rosell och Murphy, processen som cyklisk. Han beskriver det som ett hjul som kan vridas framåt eller bakåt för att exempelvis validera ett skapat koncept mot tidigare insamlad information om platsen. Han menar att processen är interaktiv och att dessa steg fram och tillbaka i processen är en viktig del i arbetet (Filor 1991, s.8). Liksom Filor beskriver Wåhlström arkitektens skissprocess som en interaktiv process, där arkitekten bearbetar ett antal jämförbara faktorer för att ta fram ett gestaltungsförslag. Han menar liksom Janson att processen innehåller omtagningar och han beskriver den som en "trial-and-error"-process (Wåhlström 1990, s.167). På liknande sätt väljer Janson att beskriva Gezelius utformning av byggnaderna i studien som en sekvens av prov, där resultatet av varje prov ger en utgångspunkt för nästa prov. Han menar att designprocessen är ackumulerande spiralformig snarare än cyklisk eller linjär och beskriver det som att genom att ta stöd i upptäckter som gjorts tidigare under processen får man vad han kallar för fästepunkter för processen framåt. Han menar att man snarare än att backa tillbaka

till en tidigare punkt i arbetet bygger på redan inhämtad kunskap, alltså att det handlar om en ackumulation och anrikning i processen (Janson 1998, s.187).

Det är vanligt att man beskriver processen som ett växelspel mellan analys och syntes och helhet och detalj skriver Wåhlström. Detta menar han stämmer men att det är en förenkling av processen som kan göra att man tror att den är linjär. Han beskriver skissprocessen som en associativ process. Detta förklarar han med att man under processen skissar för att försöka nedteckna det man tänker sig för projektet, även om man ibland inte riktigt har hela bilden klar, och när man väl gör det uppstår nya associationer som förändrar det man från början tänkte. Trots att han inte vill beskriva processen som linjär menar han dock att man skulle kunna se en viss linjäritet om man ser på hela processen från idéskisser till mer konkreta skisser ju mer kunskap man får om projektet (Wåhlström 1990, ss.167-168), medan Lawson skriver att det är orealistiskt att tro att designprocessen är en process som oundvikligen handlar om att gå ner mer och mer i detalj (Lawson 2006, s.39).

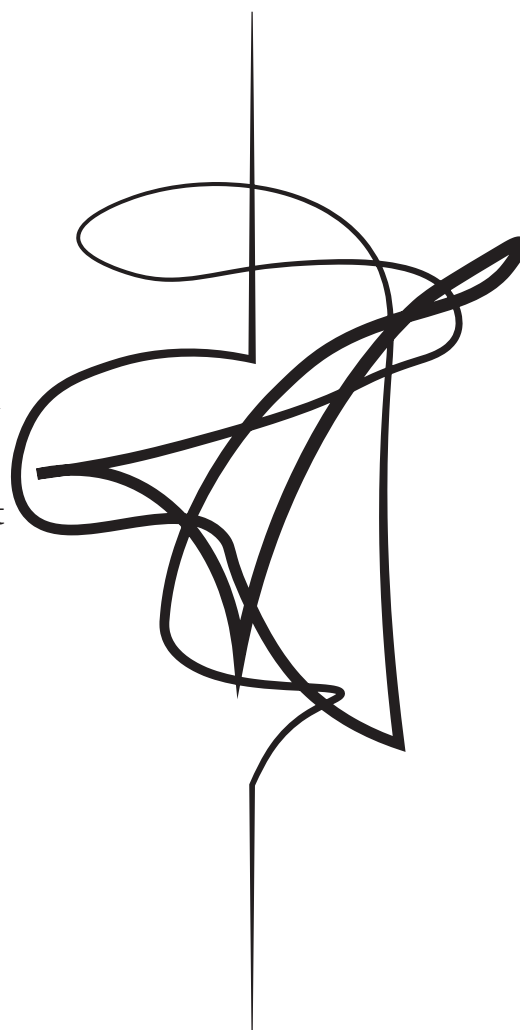
Svårigheten med att göra en linjär beskrivning av gestaltungsprocessen skulle också kunna finnas att hitta i det Cross och Lawson skriver om processen. I design strävar man inte efter att nå ett mål som redan är känt, utan designern skapar målet genom att skapa lösningsförslag skriver Cross. Han beskriver det som att om det fanns ett känt mål skulle problemlösningen vara att söka efter målet men designers jobbar inte med att söka efter något som är borta, utan de skapar snarare målet själva (Cross 2011, s.134). Lawson håller med om att varken målet, eller vad som hindrar designern från att uppnå målet, är tydligt uttalat i designprocessen till skillnad från i exempelvis korsord eller matematiska problem. Detta är ett av de grundläggande designproblemen menar Lawson, att de inte är uppenbara utan måste hittas (Lawson 2006, s.56). Hade det varit så att arbetet gick ut på att leta efter en lösning som finns så hade det kanske varit lättare att strukturera upp processen, men eftersom det verkar som varken mål eller hinder är tydliga är det svårt att se på förhand hur problem ska lösas. Detta skulle också kunna tänkas bidra till en viss osäkerhet i processen.

Osäkerheten i design, menar Cross, är både en frustration och det roliga i designarbete. Designers har lärt sig leva med att förslag kan vara tvetydiga och osäkra ganska långt in i processen. De ger preliminära förslag men många alternativ lämnas också öppna så långt det är möjligt, och de är beredda att se lösningskoncept som ospecifika och temporära (Cross 2011, s.12). Han menar alltså att utövare får lära sig leva med osäkerheten. Donald Schön skriver i sin bok *The reflective practitioner: how professionals think in action* om det arbetssätt han identifierat som han kallar "*reflection-in-action*" (reflektion i handling). Han menar att professionella yrkesutövare använder sig av detta för att hantera just situationer av osäkerhet, instabilitet, unika situationer och värdekonflikter. Det innebär att man reflekterar över vad man gör samtidigt som man gör det (Schön 2003), likt vad Janson beskrivit tidigare om att arkitekter, under tiden de skissar, reflekterar över vad de gör. Detta återkommer längre fram i arbetet.

Det finns inget krav att påbörja processen med ett visst steg, som till exempel att börja med undersökningar innan man framställer förslag menar Murphy. Han skriver att det snarare är bättre att börja där man känner att man kan komma

igång med projektet (Murphy 2005, s.72). Han menar alltså att det inte finns någon självklar startpunkt för gestaltningen av en plats, den som gestaltar kan själv välja var den börjar. Även Birgerstam menar att processen ser olika ut beroende på utövare och projekt, men att man inte kan påbörja arbetet med att skissa på förslag utifrån "givna mått, förebilder eller färdiga system" då detta inte är att skissa när man går direkt in i det rationella tänkandet (Birgerstam 2000, s.27). Krupinska menar att även om designers använder sig av metoden analys genom syntes i huvudsak kan "rytmen" i processen variera mycket mellan olika utövare. Vissa använder en stor del av tiden till undersökning av förutsättningarna innan de börjar skissa på lösningar, andra börjar direkt att skissa på idéer och andra framställer många idéer av vilka de sedan väljer ut en att arbeta vidare med (Krupinska 2016, s.139). Hon menar alltså att trots att metoden hos olika utövare är densamma så kan tiden fördelas mycket olika mellan momenten, och momenten kan återfinnas i olika ordning mellan utövare. Filor drar det så långt som att mena att antalet olika processer för att gestalta landskap är lika många som antalet utövare, men att det finns tre komponenter som alltid ingår i varje projekt; platsen, syftet med platsen och personen som ska gestalta (Filor 1991, s.7). Han ser alltså inte variationer av samma process, utan helt olika processer men gemensamma komponenter.

Även om man ser till samma utövare tycks processen kunna skilja sig åt mellan olika projekt som denne arbetar med. Ulf Janson skriver efter att ha undersökt Gezelius utformningsprocesser, som han kallar det, att processerna för de olika projekten uppvisar stora skillnader. Han menar att detta beror på att förutsättningarna för de olika projekten är vitt åtskilda (Janson 1998, s.178). Han pekar alltså på skillnader i process hos samma utövare. Den "skapande arbetsprocessen" ser ut på olika sätt menar Birgerstam. Hon menar liksom Janson att varje projekt är unikt med specifika förutsättningar och potential, dessutom menar hon liksom Krupinska och Filor att den som arbetar med projektet är unik med en egen personlighet och intressen och erfarenhet. Allt detta gör varje projekt unikt. Hon menar dock att det finns gemensamma drag som att det verkar vara en sökande process där man försöker förstå förhållanden i det aktuella fallet (Birgerstam 2000, s.27). Hon menar alltså att det finns variationer på grund av många olika aspekter. Lawson drar det så långt som att mena att det inte finns någon korrekt metod för att designa, inte heller EN väg att gå genom designprocessen (Lawson 2006, s.200).



Figur 2. Författarens tolkning av en möjlig process som visar på dess komplexitet

ÖVERSIKT - sammanfattande reflektion

Sammanfattningsvis kan sägas att det finns många olika sätt att förklara processen på. Efter att ha tagit del av källorna ovan tyder texterna på att det inte går att beskriva gestaltningsprocessen linjärt då många av källorna anser det vara en förenkling av verkligheten. Svårigheten skulle kunna bero på det Wåhlström skriver att det är en associativ process och därför svårstyrd, eller Krupinska och Wåhlströms argument om att det är många ojämförbara faktorer som ska bearbetas och samspela. Även Birgerstams och Jansons kommentarer om att alla projekt är unika skulle kunna spela in. Det verkar vara så, med stöd i de skilda beskrivningarna, att kanske Lawson har en poäng i hans kommentar om att det inte finns en korrekt metod för att designa, inte heller en enskild väg genom processen. Detta då den beskrivs på så många olika sätt. Att dela upp processen i tydliga definierade delar finns det skilda meningar om i litteraturen, vissa menar att det går, men att delarna hör ihop, andra menar att det inte finns några avskilda delar och att de inte utförs separat. De som väljer att dela in processen i delar gör detta på olika sätt, och har dessutom olika benämningar på de olika delarna. Allt som allt så tycks gestaltningsprocessen vara snårig, och skilja sig mycket både beroende på utövare och projekt.

Med bakgrund i detta har jag ändå, som nämnts under rubriken "uppsatsens struktur" valt att dela upp arbetet i tydliga delar, i vad som skulle kunna tolkas som en linjär process från uppdragsframställning till färdigt gestaltningsförslag. Detta är gjort på grund av att jag har behövt dela upp arbetet på något sätt av praktiska anledningar, för att skapa en överskådlighet och underlätta läsningen. Min tolkning är att det skulle vara problematiskt, om inte omöjligt, att skriva ett arbete som framställs till exempel cykliskt, amorft eller spiralformigt, och lika svårt att läsa och ta till sig ett sådant arbete. Uppdelningen har inte varit helt självklar på grund av att författarna inte är helt eniga om vilka delar processen består av och dessutom att "delarna" går in i varandra, både i hur källorna beskriver dem i text och i den upplevda processen. På grund av överlappningen av de olika delarna återkommer många av begreppen på flera platser i arbetet.

FÖRSTÅ

.....

I detta avsnitt behandlas först den undersökta litteraturens uppfattningar om hur man kan förstå och förhålla sig till det givna uppdraget och beställaren. Det vill säga hur uppgiftsbeskrivningen som fås av beställaren kan tolkas. Sedan hur man kan förstå platsen för ett projekt både intuitivt och strukturerat, analysen berörs och sedan skissens roll i att förstå och tolka en plats.

.....

UPPDRAG

I de engelskspråkiga källorna används ordet “brief” frekvent som begrepp för att förklara den “beställning” som utövaren får av en uppdragsgivare och som ofta är en del av början på processen. I detta arbete används det svenska begreppet uppdrag, vilket i Nationalencyklopedin beskrivs som “*arbetsuppgift (av viss betydelse) som ngn tilldelats för utförande under viss tidsrymd*” (Nationalencyklopedin, u.å.e). Detta tycks inte motsvara översättningen av det engelska uttrycket fullt ut, då det kan tolkas som mer fixerat än det engelska vilket närmast skulle kunna översättas med “sammandrag”, det vill säga en kort informering och summering. Att använda ordet beställning skulle ge intrycket än mer av att det är förutbestämda, fasta krav den innehåller, vilket sällan är korrekt för landskapsarkitektuppdrag som är mer av en designutmaning. Ordet uppdrag tycks alltså bäst motsvara det som vi landskapsarkitekter får och utför.

I designarbete är det vanligtvis beställaren och inte designern som bestämmer uppdraget. Beställaren kommer med den första, eventuellt oklart formulerade, problemformuleringen skriver Lawson. Det är alltså främst klienten, eller beställaren, som är den största källan till både designproblemen och begränsningarna i designprocessen menar han. Klienter, fortsätter han, kan vara mycket olika beroende på uppdrag, vissa har god koll på vad det innebär att beställa ett arkitektjobb, andra är inte så väl insatta och det kan vara både enskilda individer och grupper som agerar beställare (Lawson 2006, ss.84-85). Denna variation i beställare gör att uppdraget kan variera mycket i hur omfattande och genomarbetat det är, allt från att det kommer från en oerfaren beställare till en designtävling där uppdragets innehåll ofta kan vara mycket utvecklat. Därför är det rimligt att ställa sig frågan vad som finns och vad som inte finns specificerat i uppdragsbeskrivningen, då det inte går att fullständigt precisera komplexa designproblem enligt Lawson (Lawson 2006, s.182). Han menar härmed att det kan skilja sig mycket hur väl utvecklat och detaljerat ett uppdrag är beskrivet, beroende på vem det är som agerar beställare och vilken erfarenhet den eller de har om liknande situationer sedan innan.

Den uppfattningen av designproblemet som en beställare har och den formulering som designern får kan rentav vara felaktig menar Krupinska. Därför kan det krävas att man bollar det fram och tillbaka för att förstå problemet. Detta då hon menar att hur väl man kan identifiera och tolka problem är kritiska delar av designprocessen och dess resultat. Hon menar dock att designern måste vara lyhörd för den uppfattning beställaren har men samtidigt utifrån sin professionella skicklighet som arkitekt diskutera annorlunda tolkningar av problemet med beställaren. Detta då det på grund av komplexitet alltid finns olika sätt att förstå designproblem (Krupinska 2016, s.151). Hon menar alltså att man måste lyssna på beställarens tankar och önskemål om projektet, samtidigt som man inte ska vara rädd att ifrågasätta om det man vet står i kontrast till beställarens uppfattning om situationen.

Ett ännu närmre samarbete mellan designer och beställare än så tror Lawson på och menar att det bästa är om projektets begränsningar och problem kan undersökas kreativt av designer och beställare tillsammans. Detta då även han menar att det är missledande att tro att beställaren lämnar en komplett uppdragsbeskrivning där problemen och begränsningarna är tydligt formulerade. Relationen mellan designer och beställare är en viktig del av designprocessen skriver han, och relationen påverkar också hur designern uppfattar och förstår problemen i uppdraget (Lawson 2006, s.85). Han menar att det är att föredra att inte enbart diskutera uppdraget mellan beställare och designer, utan att utveckla uppdragsbeskrivningen ihop.

Beställare vill att designers ska överträffa det förväntade och producera förslag som är spännande och stimulerande, samtidigt som de är praktiska skriver Cross. Detta menar han betyder att det är en upptäcksprocess snarare än att det handlar om att svara med en ultimata lösning på ett problem i beställningen. Han skriver att den kreativa designern inte tolkar uppdraget från beställaren som en specificering av en önskad lösning, utan som en startpunkt på en upptäcksresa. Designers ger sig in i uppdraget för att upptäcka något nytt, snarare än att presentera ännu ett exempel på det redan välkända (Cross 2011, s.8). Han menar alltså att designern borde tolka uppdraget som ges och ta fram lösningar som beställaren kanske inte ens tänkt på sedan innan.

Ett citat från en föreläsning av arkitekt och professor Louis Kahn nedtecknat i *Louis I. Kahn: Conversations with students* visar på hans syn på utövarens roll i relation till uppdraget som ges av beställaren:

*“A man should not take the program
and simply give it to the client
as though he were filling a doctor’s prescription.”*
(Papademetriou & Mohler 1998, s.31)

Han menar alltså att uppdraget som arkitekten får av beställaren inte är att betrakta som en lista som ska bockas av. Detta kan man koppla till de tidigare källorna då de tycks överens om att uppdraget inte ska ses som hugget i sten, utan snarare att det finns möjlighet för utveckling och tolkning.

Även Filor skriver att designern behöver utvärdera uppdraget då han menar att

beställarens krav behöver utmanas för att se till att de är nödvändiga, realistiska och möjliga. Detta skriver han vidare kräver en förståelse hos designern av den sociala, ekonomiska och kulturella kontexten som platsen befinner sig i för att förstå och förutse vilken påverkan förändringar av platsen gör med dessa olika aspekter (Filor 1991, s.153). Han menar alltså att för att kunna utvärdera beställarens önskemål så måste designern vara insatt i den plats som är aktuell för projektet.

PLATS



Figur 3. Det finns olika metoder att använda sig av vid undersökningen av en plats.

Intuitiva metoder och strukturerade metoder

Det behövs ofta en stor andel information såsom beskrivningar och data i ett projekt menar Wählström. En del är sådan kunskap som är allmän eller ej projektanknuten och återkommer i flera projekt, och en stor del är sådan information som är knuten till det aktuella projektet och därför är ny för arkitekten. De stora, övergripande kunskaperna bör enligt honom tas fram tidigt i processen (Wählström 1990 ss.169-170). Utifrån litteraturen kan man se att det finns olika sätt att se på vilken information man kan samla in på en plats, hur den kommer till en och hur den ska tolkas vidare i arbetet. Själva platsen är av många sedd som den viktigaste inspirationen för design menar Filor. Varje plats är unik och om man inte studerar den och utvärderar dess särdrag kan dess personlighet

eller *genius loci* gå förlorad menar han (Filor 1991, s.153). Även Hutchison menar att varje plats är unik och att det är viktigt att upptäcka varje plats *genius loci* innan man påbörjar en designprocess (Hutchison 2019, s.46). Båda dessa källor nämner *genius loci* som en viktig del i att undersöka en plats, som ett resultat av platsens egenheter eller som ett eget värde att upptäcka.

Vad innebär då *genius loci* som både Filor och Hutchison menar kan gå förlorad om man inte undersöker platsen ordentligt? Den person som tog begreppet in i arkitekturen och landskapsarkitekturen heter Christian Norberg-Schultz, då han i boken *Genius loci: towards a phenomenology of architecture* skriver om fenomenet som också kan uttryckas som "platsens själ" vilket han menar ska visualiseras och konkretiseras i det vi skapar på platsen. Han menar att detta kan göras till exempel genom att i arkitekturen låta byggnaderna samla platsens egenskaper och föra dem närmare människan (Norberg-Schultz 1980).

Men hur ska man då förhålla sig till *genius loci*? Marc Treib, professor vid University of California, menar att *genius loci* ger ett stort stöd för landskapsgestaltning. Undersökningar av platsens tekniska förutsättningar så som vegetation, jordegenskaper och liknande är basen för design menar han, men han frågar sig om dessa föreslår en viss form på designen. Han exemplifierar genom en samling träd på en plats, indikerar de att det bör planteras fler träd av samma art, eller att någon annan art ska planteras? Han skriver att historiska exempel på vatten i öknen och konstruktioner som möjliggör apelsinodling i kallare klimat gör det tydligt att *genius loci*s tvetydiga råd kan tolkas ganska fritt. Trots detta menar han att man ändå ska konsultera platsens *genius loci*, men att man inte behöver använda sig av råden exakt så som de är givna. Han ser det som en konsultation, och menar att informationen man får måste utvärderas och beslut måste tas utifrån detta (Treib 2011, ss.91-92). Han menar alltså att konsultationen av platsens *genius loci* inte innebär att man då får svar på hur platsen ska utformas, utan att dessa beslut behöver fattas av utövaren.

Moore å andra sidan har en annan syn på sättet att se på platser och hur man kan samla information ifrån dem. Hon menar att *genius loci* är en av de mest långlivade teorierna för att förklara landskap, och att det faktum att den är så långlivad har gett den sin höga status. Hon skriver att det ofta är det enda rådet studenter får - att konsultera platsens *genius loci* genom att gå ut och känna essensen av platsen och vad den har att säga till dem för att få reda på hur den ska gestaltas. Hon ser det som ett sätt att antyda en känslighet för platsens nyanser och dess unika kvaliteter och kontext. Vidare menar hon att ett ifrågasättande av *genius loci* anses tyda på ignorans eller brist på känsla och medvetenhet (Moore 2009, ss.57, 58). Det finns antaganden om att det bästa sättet att känna in eller komma åt *genius loci* är genom att tömma oss själva på förorenande kunskap och glömma allt vi vet, skriver Moore. Hon tror inte på detta då hon menar att "*We are what we know and we can't wipe the slate clean.*", alltså att vi vet det vi vet, och vi kan inte bara skaka av oss allt vi lärt oss och börja på noll (Moore 2009, ss.57, 58). Hon ser det alltså som en omöjlighet att bara glömma allt vi lärt oss och undersöka en plats med helt tomt sinne för att kunna komma åt platsens *genius loci*.

Hon menar vidare att *genius loci* kan vara ett övertygande argument för en

erfaren utövare då det kan användas effektivt för att sälja en bra idé. Men hon menar också att det är allt det är, en typ av beskrivning av en plats. Hon skriver att den beskrivningen inte är närmare sanningen eller essensen av en plats än en exempelvis ritning av platsens konturer. Problemet hon ser är när *genius loci* får en större betydelse än det, som någon sorts ande någonstans som väntar på att bli kommunicerad med. Hon menar att det finns en tro på att det finns något annat att se om man är mottaglig, men att vänta på att uppnå vad hon kallar ren uppfattning jämför hon med att vänta på Godot (Moore 2009, ss.57-58). Hon ställer sig alltså kritisk till att använda sig av *genius loci* som en enda beskrivning av sanningen, då hon menar att det inte är mer rätt än något annat sätt att se på platsen. Hon tror inte på gömda eller bakomliggande sanningar i platsen som endast visar sig om man söker dem. Vårt fastklängande vid koncept som *genius loci* berättigar en passivitet hos betraktaren och har en negativ påverkan på designutövande skriver Moore. Hon menar att det är ett lätt sätt att överge det ansvar vi har som designers att undersöka, analysera och tolka betydelsen av det vi ser på ett kritiskt och intelligent sätt. Hon kallar det en enkel utväg och en dålig vana (Moore 2009, s.60). Hon ser det alltså som en ursäkt vissa använder för att inte behöva tolka innebörden av det vi undersöker.

Moore menar att i stället för att tro och vänta på att världen ska skicka oss meddelanden på olika sätt kan vi lita på att våra egna reaktioner på vad vi ser baseras på vad vi vet, vilket i sin tur är baserat på vår utbildning och kunskap. Hon menar att genom att förkasta idén om att en plats kan prata till oss och avslöja vad den "vill" vara, kan vi istället se det som att det är vi som svarar på det. När vi reagerar känslomässigt på en byggnad eller ett landskap är det som rör oss en funktion av våra egna behov, avsikter och preferenser skriver hon. Hon exemplifierar genom hur ekologen kan bli exalterad över möjligheten att öka biodiversiteten (Moore 2009, ss.33, 61). Hon menar att vad vi ser är vad som är, det finns ingen mening med att leta efter något bakom- eller underliggande för allt finns att se rakt framför oss. Vi reagerar och svarar holistiskt till vår omgivning och svaret är oundvikligen influerat av vår kunskap, sinnesstämning och kontext (Moore 2009, ss.12, 65). Hon menar alltså att man kan lita på det man ser framför sig i kombination med de kunskaper man besitter sedan innan och använda det som metod för att samla information om platsen. Hur mycket vi förstår av en plats eller det vi observerar beror på vilken förförståelse och vilka kunskaper vi har om det specifika fenomenet vi studerar och dess kontext och sammanhang, men också på hur vi väljer att se på det och vilken koncentrationsgrad vi tillämpar menar Moore (Moore 2009, s.43).

Det finns många redskap man kan använda sig av för att hitta information som människan missar med sin egen syn och hörsel, som mikroskop, satelliter och mikrofoner, men alla dessa är bara redskap menar Anne Whiston Spirn, professor i landskapsarkitektur och regional planering som skrivit boken *The language of landscape*. Det är dock inte säkert att redskapen hjälper förståelsen om inte kunskapen finns hos den som undersöker. Den som inte vet noterar inte (Whiston Spirn 1998, s.37). Hon menar liksom Moore att förståelsen av det man studerar beror på ens förkunskaper, om man inte vet vad det är man studerar så hjälper det inte vilka verktyg man än har för att förstå vad det är man studerar och hitta den informationen man söker eller är öppen för att finna.

Innebörden av ett landskap är komplex, tvetydig och flerskiktad skriver Whiston Spirn. Element i landskapet kan ofta ha flera innebörder eller betydelser än en, man kan se exempelvis en flod som både en väg och en avdelare och både som något skapande och förstörande på samma gång (Whiston Spirn 1998, ss.33-34). Utifrån detta kan antas att vad man tolkar in av det man studerar också kan variera, kanske både med tid och mellan utövare. Likt Whiston Spirn menar Moore att hur vi än möter platsen så finns det ett flertal sätt att beskriva den på, och hon skriver att dessa sätt alltid är föränderliga och öppna för diskussion. Vi tolkar och omtolkar ständigt koncept och ideér, oavsett fokuseringsgrad. När vi bedömer, formar våra ideér och tar reda på vad vi känner inför platsen är det hela tiden baserat på vår erfarenhet och expertis. Vissa tolkningar avfärdas på grund av att de är för konstiga, men genom reflektion, förklaring och diskussion kan vi börja acceptera nya perspektiv. Inte för att vi har hittat sanningen, utan för att vi kan ha lärt oss någonting som är övertygande nog för att vi ska ändra vår uppfattning (Moore 2009, s.91). Moore menar alltså att vi kan ändra uppfattning om vad vi ser genom ny kunskap men detta menar hon dock inte betyder att vi har hittat det enda rätta svaret.

För många landskapsarkitekter är det möjligt att definiera och lösa designproblemet genom att skapa sig en förståelse för de processer som skapat, och fortsätter att skapa platsen menar Filor (Filor 1991, s.9). Men hur gör man då för att bena ut en plats och skapa sig en förståelse för dess sammansättning? Landskapsarkitekten Bas Smets jämför i en TedX talk-föreläsning att se på landskap med att lyssna på ett komplicerat stycke jazz om man inte är van vid att lyssna på det. Han menar att man måste extrahera instrumenten var för sig för att förstå hur de arbetar med varandra för att skapa helheten eller i landskapssammanhang extrahera lagren var för sig för att skapa en förståelse för landskapet (TEDx Talks 2014). Han menar alltså att för att försöka förstå en plats så behöver man dela upp den i dess beståndsdelar eller lager och undersöka dem var för sig.

Det kan också finnas skillnader i att försöka förstå och tolka en plats man är bekant med mot en helt främmande plats. Whiston Spirn menar att när man befinner sig på okänd mark så skärps sinnena automatiskt, till skillnad från om man befinner sig på en plats man är bekant med. Då måste man göra en ansträngning för att skärpa sinnena. Hon beskriver det som att försöka läsa ett främmande språk (Whiston Spirn 1998, s.4). Hon menar alltså att det kan vara svårare att undersöka en bekant plats än en ny, eller i alla fall att man måste anstränga sig mer för att vara aktiv. Det torde dock kunna finnas delar som man lättare kan upptäcka och tolka in i en plats man är bekant med sedan tidigare, till exempel dess kontext eller sammanhang så som hur människor använder sig av platsen och rörelsemönster.

Det är av yttersta vikt att designern förstår platsen i dess kontext skriver Filor, han menar att ägargränsen ofta blir en osynlig barriär där undersökandet slutar. Han gör liknelsen att varje plats har ett sammanhang, liksom ingen man är en ö. Platser har sammanhang som sträcker sig utanför våra påhittade gränser, varken djur eller människor uppfattar dessa ägargränser (Filor 1991, s.7). Även Whiston Spirn menar att kontexten formar, annars vore alla snöflingor, löv, stenar och

träd likadana överallt. Löv i skuggan är större än löv i solen, träd som växer bland andra träd strävar uppåt i stället för att breda ut sig (Whiston Spirn 1998, s.133). Upplevelsen av olika platser är också beroende av besökarens egen kontext till viss del skriver hon (Whiston Spirn 1998, s.133). De menar alltså att man behöver undersöka mer än den plats som angivits för projektet. Omgivningen och andra platser eller områden som påverkar platsen är också viktiga att undersöka då de är en del av platsens sammanhang.

Det finns en skillnad i startpunkten för byggnadsarkitektur och landskapsarkitektur menar Hutchison, då designen för en byggnad kan vara helt ny, men landskapsarkitekten har alltid en existerande plats att utgå från i skapandet. Detta menar han gör att det är viktigt att förstå kontexten för att kunna känna in platsen (Hutchison 2019, s.46). Det skulle alltså kunna vara så att kontexten är extra viktig inom landskapsarkitekturen då vi inte börjar från grunden. Lawson skriver att hur man relaterar till det som redan finns är en stor del av designproblemet, ofta behöver man ta ett beslut om hur mycket av det som redan finns som ska involveras i projektet. Han menar att det inte finns tydligt definierade gränser hos designproblem och att det sällan går att bestämma exakt hur långt ut eller in i ett problem man ska sluta (Lawson 2006, s.58). Detta skulle alltså kunna betyda att det är viktigt att undersöka den existerande platsen för att kunna ta beslut om vad som ska sparas i befintligt skick och hur man ska relatera det nya till det befintliga.

Hur och vad ska undersökas?

Hur vet man då vilken information man behöver samla in? Att bestämma var man ska söka, vad man ska leta efter, att utvärdera den information man samlar in, bestämma vad som är relevant, vad som ska behållas och vad som ska kastas, kan vara svårt och förvirrande menar Moore (Moore 2009, s.90). Hon menar alltså att det inte är helt självklart vilken, av all möjlig, information som man behöver samla in i ett projekt. Dessutom är det inte säkert att man vet när man samlat nog med information i ett projekt. Det går att samla information för alltid om ett problem eller inför ett projekt men man måste gå vidare till att skapa lösningar för att det är på så sätt man får mer information om vilken information man saknar skriver Cross. Han menar att det inte alltid är helt klart vad problemet är i början av ett projekt, då det som tidigare nämnts inte är säkert att beställaren har kunnat precisera detta och många av projektets begränsningar och kriterier kan vara odefinierade (Cross 2011, s.121). Han menar alltså att man kan börja samla information, men att man genom att gå över till att arbeta med lösningsförslag ytterligare kan ringa in vilken typ av information man behöver ta fram.

Det är viktigt att undersöka en plats ur alla aspekter skriver Hutchison, arkeologi, historia, arv och demografi listar han som rubriker och han nämner foto som ett bra tillägg till skisser. Han nämner också att skissa, lyssna, känna och observera några timmar genom att vara på platsen sällan är bortkastad tid. Han menar att genom att skapa sig en grundlig förståelse för platsen genom undersökningar ger man sig själv en större frihet senare i den skapande processen (Hutchison

2019, ss.46, 191). Han menar alltså att genom att göra grundarbetet ordentligt underlättar man för sig själv senare. Han skriver också att under den tidiga undersökningen av en ny plats kan gamla kartor vara värdefull information, då de kan få en att fundera på varför förändringar har gjorts på platsen historiskt och om dessa förändringar inneburit förbättringar eller inte. Han skriver att det kan vara en bra idé att teckna av de gamla kartorna då en ny uppsättning av dessa i samma stil kan göra att det blir lättare och tydligare att läsa av förändringarna som gjorts (Hutchison 2019, s.63). Han menar att det finns många aspekter att undersöka i arbetet med en plats, och ju mer man kan lära sig om en plats, desto lättare blir det att gestalta den.

För att undersöka platser kan checklistor vara till hjälp som verktyg skriver Filor, men han menar att dessa måste anpassas för att passa den specifika platsen och det syfte den ska uppfylla i projektet (Filor 1991, s.153). Även Wählström menar att ett enkelt sätt att systematisera arbetet med informationsinsamlingen under projektet är genom att skapa checklistor som han menar att man sen kan använda i flera projekt. Han menar dock att detta är ett arbetssätt som många yrkesutövare ser ned på och han tror att det beror på att det finns en vurm för att börja från början i alla projekt och att man vill arbeta på ett mer improviserat sätt. Han skriver att det finns ett ganska utbrett synsätt, eller tro, på att det finns motsättningar mellan att arbeta systematiskt och att vara konstnärlig i sitt arbetssätt och att det systematiska arbetssättet skulle motverka konstnärligheten. Han tror att anledningen är att man inte förstår värdet i att systematisera för att kunna ordna material, arbetssätt och redovisningssätt utan att man istället ser det som stelt och hämmande för kreativiteten (Wählström 1990, s.170).

Oavsett hur man väljer att undersöka en plats ska undersökningsfasen av ett projekt vara öppen, experimentell, observant och analytisk enligt Moore (Moore 2009, ss.98, 103). Detta menar hon dock inte betyder att förhålla sig neutralt till platsen eller undersökningen av den. Hon menar att idén om att vi kan och ska vara objektivt neutrala är central i tron på att all analys och design ska komma ur platsen själv och vara skyddad från influenser utifrån. Antagandet är att meningen med undersökningen av platsen är att man genom vetenskapliga bevis kan komma fram till vad platsen "vill bli" skriver hon (Moore 2009, ss.76-77). Moore skriver att idén om objektiv neutralitet är ohållbar och orealistisk då det absolut inte går att vara neutralt objektiv om saker, oavsett hur vetenskapligt du beskriver dem (Moore 2009, ss.78, 90). Hon menar alltså att objektivitet inte är ett realistiskt mål, men att det är viktigt att vara öppen i sina undersökningar. Även Murphy skriver om objektiviteten, att vi som landskapsarkitekter har en gemensam kunskapsbas och ett synsätt som vi ser som korrekt men han menar att detta inte är en objektiv syn. Vi måste vara uppmärksamma när vi lär oss och utför som designers för att försöka hålla oss objektiva skriver han (Murphy 2005, s.23). Dessutom måste den som gestaltar vara öppen för andra tolkningar än sina egna. Whiston Spirn menar att den som gestaltar landskap måste försöka se en plats inte bara genom sina egna utan även genom klientens ögon, för att kunna förstå och svara på de ständigt pågående dialogerna i det aktuella landskapet (Whiston Spirn 1998, s.40). Det tycks alltså vara av vikt att vara öppen för andra sätt att se på saker då objektiviteten och sanningen är svår att uppnå.

Analys, att tolka och dra slutsatser

Analys är ett begrepp som är svårt att förstå innebörden av. Här beskrivs analysen som tolkningen och vidarebearbetningen av den informationen man samlat från platsen, men det skulle också kunna vara ett analytiskt arbete, som tidigare nämnts, att tolka beställarens önskemål och krav.

Schibbye och Pålstam har i *Landskap i fokus- utvärdering av metoder för landskapsanalys* (2001) sammanställt metoder för att samla information om landskap, dessa kallar de för analysmetoder. Analys menar de i detta sammanhang betyder att systematisera kunskap för att förstå platsen. De skriver att det finns flera motiv för att göra en landskapsanalys, dessa kan vara att visa på sammanhang eller värden, skapa medverkan eller lösa konflikter. Dessutom kan de göras innan utvecklingsprojekt som bakgrundsanalyser, kopplade till ett projekt som riktade analyser, eller efter genomförandet av ett projekt som konsekvensanalyser. (Schibbye & Pålstam 2001). De menar att utvecklingen går mot att man mer och mer behöver både förklarande och värderande analyser, det räcker inte med att beskriva den aktuella situationen och lämna analyserandet åt andra utan man ska själv värdera analysen. Värderingen, menar de, kan vara att man till exempel beskriver lämplighet. Dessutom menar de, går vi från tematiska analyser till mer komplexa, sammansatta som ska behandla flera lager av information och väva samman dessa (Schibbye & Pålstam 2001).

Undersökningen av en plats betyder inte någonting utan tolkningen eller analysen av den understryker Moore. Det som spelar roll är hur väl undersökningen är analyserad och tillämpad och vart det leder projektet, oavsett inriktning (Moore 2009, s.98). Hon menar alltså att endast beskrivningen av en plats inte räcker, man måste ta det vidare för att kunna dra slutsatser av det man tagit fram. Hon skriver vidare att det inte finns någon rangordning bland undersökningsmetoder, ingen är mer eller mindre sann än någon annan, utan det är kvaliteten som är viktig. Hon menar att det som spelar roll är vad designern gör med projektet snarare än något som finns i platsen själv (Moore 2009, s.98). Hon menar alltså att det inte finns en sanning att få ut av undersökningen, utan många möjliga svar. Hon betonar analysen som en viktig del, då det enligt henne är viktigt att tolka och analysera undersökningen man gjort för att komma vidare.

På liknande sätt säger Smets i sin föreläsning att *“perception is really key”*. Man går in i en cykel när man undersöker en plats som växlar mellan verklighet och uppfattning menar han. Tillslut förstår man att *“there is no more reality, it’s all perception”* alltså att det inte finns någon verklighet, utan allt handlar om uppfattning, och när man väl insett det är verkligheten mycket mindre stabil. Han pekar på att allt kunde varit annorlunda mot hur vi idag ser världen. Han menar att denna förståelse för att allt handlar om uppfattning är vad vi behöver för att kunna skapa en ny verklighet (TEDx Talks 2014).

Genom att erkänna den konceptuella dimensionen av platsundersökningen frigörs den från dess fysiska restriktioner menar Moore, och då kan man utforma den mer fantasifullt genom att till exempel relatera den till någonting annat. För att utmana accepterade synsätt kan man sätta samman olika skalor eller kontexter, lägga över

vattenfärg, fotografier och text, eller dra paralleller mellan platsen och någonting helt annat, exemplifierar hon med (Moore 2009, s.91). Hon menar alltså att man kan undersöka en plats och analysera den på många olika sätt, det finns inget rätt eller fel i detta. Det viktiga enligt henne är att det driver projektet framåt.

Skissandets betydelse för att förstå en plats

Skissandet nämns i flera delar av arbetet men i denna del beskrivs hur det används för att förstå och analysera en plats. För att undersöka skissandets betydelse kan det vara på sin plats att börja med att söka en definition av begreppet skiss. I Nationalencyklopedin beskrivs det som: *“utkast, snabb, summarisk framställning i bild (ursprungligen) eller ord. Särskilt inom bildkonst och arkitektur används skiss som benämning på en förberedande framställning, antingen av huvuddragen i ett konstverk eller en byggnad eller av en detalj därav.”* (Nationalencyklopedin, u.å.d). Skiss används i arbetet som begrepp för de olika metoder och processer en landskapsarkitekt använder för att materialisera sina tankar och idéer under processen. Exempel på detta är tecknade skisser, skissandet eller modeller. Skissandet är det språk vi använder som arkitekter och designers, ord räcker inte för att skapa det vi gör, diskutera och framföra idéerna. Wählström drar det så långt som att mena att vår enda arbetsmetod är skissmetoden (Wählström 1990).

Hur kan skissandet då användas i undersökningen av en plats? Genom att registrera eller teckna ner samtidigt som man undersöker ökar iakttagelseförmågan skriver Chip Sullivan, professor vid University of California. Han menar att analys är att ta isär något för att förstå vad det betyder och sedan sätta ihop det igen, och att analys handlar om att träna våra ögon och händer att tolka världen. Skisserna vi gör innehåller dessa lager av sönderdelning och skapar ett ramverk för potentiella kreativa genombrott skriver han (Sullivan 2008, s.63). Han menar alltså att skissen både är ett hjälpmedel för att koncentrera sig på att se platsen som den är och för att kunna plocka isär den i dess olika lager, likt Bas Smets resonemang som tidigare nämnts. Även Hutchison menar att skissandet är en hjälp för förståelsen då han skriver att ett av nöjena med att skissa är utmaningen i att förstå motivet. Han skriver att vidare efterforskningar avslöjar geologi, geografi och mikroklimat på platsen och i detta väver man in fakta och idéer i de upptäckter man gjort under skissarbetet på plats. Han menar att skissandet på plats dessutom möjliggör för designern att uppleva tidigare nämnda *genius loci*, men han nämner ingenting om hur detta går till (Hutchison 2019, ss.16-17).

Att skissa på platsen man arbetar med i ett projekt är alltså en del i att förstå platsen och dess sammansättning, och hur man väljer att göra detta kan variera. Enkla planer gjorda under undersökningen av platsen som reflekterar designerns upplevelser och stöttar minnet kan vara mer informationsrika än formella snygga grafiska representationer skriver Hutchison. Vidare menar han att observationer

och anteckningar handskrivna på en skiss alltid är hjälpfulla för att senare kunna tolka skisserna (Hutchison 2019, ss.59, 61). Man kan alltså se dessa undersökande skisser och anteckningar som hjälpmedel och verktyg och inte bearbeta dem till perfektion i onödan då risk finns att värdefull information går förlorad. Birgerstam menar att en av skissens uppgifter är att abstrahera, alltså att man genom att skissa gör vissa val av vilka intryck man tycker är väsentliga i det aktuella projektet och samlar dessa, andra delar av verkligheten sorteras bort. Det är alltså inte en direkt avbild, utan den som skissar försöker översätta den aktuella situationen till symboler (Birgerstam 2000, ss.111, 168). På liknande sätt menar Hutchison att man ibland kan utelämna ovidkommande detaljer för att visa på en poäng. Genom att abstrahera valda element ur sammanhanget möjliggörs fokus på idéer och att lära av dem, snarare än att skapa en exakt avbild av motivet menar han (Hutchison 2019, s.30). Det de menar är alltså att skisser som abstraherar den verklighet man undersöker kan göra det lättare att förstå det viktiga i sammanhanget.

Filor å andra sidan betonar värdet av den noggranna och exakta avbildningen av en plats. Det kan finnas ett värde i undersökningsfasen att abstrahera vissa element för att förstå platsen menar även Filor, men att för att få en verklig förståelse av platsen och dess sammanhang är det viktigt att rita en mycket detaljerad plan över platsen med omgivning. Han menar att genom processen att undersöka platsen för att kunna göra den detaljerade återgivningen av den med allt vad det innebär får man en bra uppfattning om platsen och dess innehåll och relationer. Detta resulterar i att designern får en förståelse för hur platsen bäst kan ändras för att uppfylla de förändringar som uppdraget innehåller (Filor 1991, s.153). Filor menar alltså att abstraktion kan ha ett värde i att förstå platsen, men att rita upp den detaljerat gör att man även undersöker och förstår den på djupet. Även Gänshirt poängterar det noggranna skissandets funktion som stöd för förståelse då han skriver att för att kunna göra en exakt avbild av en plats så behöver man undersöka den noggrant och dessutom skapa hierarkier, reducera och strukturera det man ser (Gänshirt 2007, ss.136-137). Det tycks alltså kunna vara till hjälp att använda sig av skissen på ett abstrakt och fritt men även ett konkret och exakt sätt.

Historiskt sett har design inneburit att utövaren undersöker och analyserar genom att observera, men nu för tiden är platsundersökningar ofta gjorda med kamera och de handgjorda skisserna förekommer mer sällan skriver Hutchison (Hutchison 2019, s.56). Han menar att fördelen med skisser till skillnad från fotografier är att de är väldigt selektiva i vad de innehåller eller visar. Snabba skisser har ofta en karaktär som liknar tecknade serier, och dessa är mycket mer effektiva för att fånga miljöns essens på ett livligt sätt än vad ett fotografi kan göra skriver han. Han exemplifierar genom att i en stadsmiljö kan skissen filtrera bort trafik och skyltar, och menar att detta gör att presenterandet av idéer blir lättare när man själv väljer att visa det man tycker är viktigt (Hutchison 2019, ss.39, 47). Övergången från handgjorda skisser till kamera menar han har hänt på grund av att vi blir allt mer beroende av tidseffektiva sätt att arbeta på (Hutchison 2019, s.56). Han menar alltså att det finns nackdelar i vår strävan efter tidseffektivitet, det går mycket snabbare att ta ett foto än att skissa på plats, men detta resulterar i att bakgrundsbruset och ovidkommande detaljer som hade filtrerats bort i skissen finns med.



Figur 4. Skissen kan bland annat tillåta förenkling/abstraktion av den undersökta verkligheten.

FÖRSTÅ - sammanfattande reflektion

Sammanfattningsvis kan sägas utifrån den litteratur som studerats att det verkar finnas en samstämmighet i att även om det är beställaren som ofta initierar ett uppdrag så ska beställarens önskemål ses just som önskemål. Dessa behöver utvecklas i olika grad av, eller med, gestaltaren utifrån dennes professionella kunskaper inom ämnet kombinerat med vad denne finner ut om platsen och sammanhanget.

Det tycks finnas olika syn på hur man ska undersöka en plats, och vad man kan få ut av undersökningen. Å ena sidan finns det tankar om att platsen kan ge information om hur den ska utformas, men å andra sidan är det upp till gestaltaren att tolka och utvärdera det platsundersökningen ger. Det kan tolkas som att *genius loci* är ett begrepp som används på olika sätt, och om man refererar till *genius loci* kan det ge olika resultat beroende på vem utövaren är. Dessutom tycks platser och dess element kunna tolkas olika beroende på bland annat person och tid. Det tycks vara så som Moore och Whiston Spirn skriver att ju mer vi vet om det vi studerar desto mer förstår vi av vad vi ser. Detta tycks dock inte betyda att det bara finns en sanning, då vi ständigt omtolkar vad vi vet och detta kan till exempel ses i att hur vi uppfattar en plats skiljer sig mellan om vi är bekanta med den sedan innan eller ej. Kontexten tycks vara extra viktig i landskapsarkitekturen, då vi sällan utgår från scratch i vårt arbete utan behöver ta in kontext och omgivning för att kunna ta ställning till hur vi ska förhålla oss till detta.

Att veta vad man ska samla in för information och när man har samlat färdigt tycks inte vara helt enkelt. Här verkar det kunna underlätta att växla mellan insamlande och att börja undersöka lösningar då detta kan ge mer information om vad som ytterligare behöver samlas in. Vissa tycks utgå efter listor med saker att undersöka, och checklistor framställs som ett verktyg som kan underlätta arbetet. Det är dock inte alla som vill arbeta med dem då de ser det som hämmande för kreativiteten. Objektiviteten i undersökningen av en plats tycks svår att uppnå, men en öppenhet för andra tolkningar av verkligheten är viktigt.

Analys är ett begrepp som inte tycks helt tydligt. Det finns både beskrivande och värderande analyser som man kan göra av en miljö. Analysen tycks behöva den värderande delen för att kunna vara till någon nytta i det fortsatta arbetet med projektet.

Inte heller i analysen tycks det finnas något rätt svar att finna, då den kan utformas hur som helst, det viktiga är att det för projektet framåt.

Skissandet ses av flera källor som ett bra verktyg för att kunna undersöka och analysera en plats genom att det kan hjälpa till att öka uppmärksamheten hos den som studerar platsen, abstrahera, belysa det för tillfället viktiga och dela upp lagren som finns i en plats. Men det finns också tankar om skissen som avbildningsverktyg, att genom att avbilda platsen som den ser ut i helhet måste man också undersöka hela platsen grundligt - vilket i sin tur skulle kunna bidra till en ökad förståelse för platsen. Skissen tas upp i relation till fotografering som är en annan, kanske mer tidseffektiv metod väl ute på plats, som idag är vanligare att använda sig av. Skillnaden är att fotografering inte tillåter vare sig abstrahering, att belysa vad som är viktigt i samma utsträckning eller att dela upp i lager.

FRAMSTÄLLA

.....

Under denna rubrik undersöks processen för arbetet att ta fram idéer och lösningar utifrån litteraturen. Under den första rubriken Koncept förs tankar fram om vad som leder fram till ett koncept, vad ett koncept är, hur man "hittar" det och varför man ska använda sig av det, även hur det kan hjälpa landskapsarkitekten eller andra professioner att komma vidare i projekt. Underliggande faktorer som kan finnas och påverka valet av inriktning för projektet hos utövaren behandlas också. Under den andra rubriken "Förslag" och dess underrubriker beskrivs processen med att ta fram förslag i arbetet, och vad som påverkar, influerar och hjälper till i detta.

.....

KONCEPT

Att gå från förstå till framställa

Både Birgerstam och Lawson nämner ett stadie som de kallar inkubation. Detta stadie menar de infaller efter att information har samlats in och bearbetats (Birgerstam 2000; Lawson 2006). Det är ett stadie där informationen ruvas, som det beskrivs i Nationalencyklopedin. Där beskrivs begreppet inkubation även som: *"psykologisk term för tidsperiod under vilken ingen medveten ansträngning görs för att lösa ett problem, men efter vilken problemet går att lösa eller lösningen kommer närmare"* (Nationalencyklopedin, u.å.b). Birgerstam beskriver det på liknande sätt. Hon menar att genom ett avbrott i arbetet där man ägnar sig åt någonting annat än det aktuella projektet eller problemet, såsom vila eller fysisk aktivitet, kan man få den information man samlat på sig att utvecklas. Hon skriver att denna inkubation kan göra att man i den information man samlat in kan se sammanhangen (Birgerstam 2000, s.59). Hon menar alltså att informationen utvecklas undermedvetet utan aktiv koncentration på ämnet. Lawson skriver att det finns en samsyn hos de som skriver om kreativitet att efter hårt arbete i projektet så följer en period av inkubation, alltså en period av avslappning. Detta menar han kan ske genom exempelvis en resa, eller genom att man arbetar med flera idéer parallellt vilket möjliggör att man vilar från en idé medan man arbetar med en annan och på så sätt inte förlorar tid under inkubationen (Lawson 2006, s.149). Han skriver att inkubationsperioden enligt vissa innebär att hjärnan fortsätter att bearbeta och omorganisera den information man samlat på sig under den föregående intensiva perioden. Det kan också vara så att denna inkubation gör att man inte kommer längre med en idé, men att man när man återgår till projektet har lättare att byta riktning än innan (Lawson 2006, s.150). Även Cross skriver om att sättet designers arbetar på innebär vissa perioder av intensivt arbete växlat med perioder av avslappnad, reflexiv kontemplation (Cross 2011, s.74). Alla dessa källor

menar alltså att en period av vila efter aktiv koncentration på projektet kan göra att man bearbetar informationen undermedvetet.



Figur 5. Inkubationen tycks kunna vara till hjälp i kreativt arbete.

Det är intuitionen, vilken beskrivs närmare i senare del av detta arbete, som arbetar i inkubationsfasen menar Birgerstam, genom att syntetisera den mängden av information och upplevelser av olika sort man samlat på sig. Hon menar att intuitionen inte bara vägleder, utan också har en ordnande funktion. Inkubationsprocessen kan påskyndas menar hon, genom att sätta sig själv i ett gynnande sammanhang. Som exempel nämner Carola Wingren, landskapsarkitekt och professor vid Sveriges lantbruksuniversitet, i intervju med Birgerstam att hon efter aktivt arbete gärna sätter sig och bläddrar i tidsskrifter och arkitektur och konstböcker (Birgerstam 2000, s.58). Det tycks alltså kunna vara gynnande för fortskridningen av processen att använda sig av inkubationen, som man till viss del verkar kunna frammana själv genom det sammanhang man försätter sig i.

Konceptualisering

Med tid samlas den otydliga visionen ihop till en preliminär helhetsbild menar Birgerstam. Denna helhetsbild består av endast det mest väsentliga framhåvt, och är den kontext i vilken skissarens fortsatta undersökande i projektet fortgår. Den ger också en glimt av form och innehåll i de framtida ritningarna för arkitekten. Denna helhetsbild som Birgerstam skriver om benämns i hennes intervjuer även som *idé, karaktär, mönster, tema, koncept, budskap eller identitet* (Birgerstam 2000, s.60). Krupinska har i olika källor hittat exempel på begrepp så som *organiserande principer, guiding principles, primära generatorer, arkitektoniskt verkssamma element* och *koncept* som tycks beskriva samma sak som Birgerstam pratar om men hon menar att vi i Sverige och många andra länder ofta använder oss av ordet koncept som samlande begrepp. Hon beskriver begreppet koncept som "starka aspekter som bär projektet" (Krupinska 2016, s.157). Det tycks alltså

finnas många olika begrepp som beskriver samma sak, men ofta och i detta arbete används begreppet koncept. Lawson beskriver det som att god design verkar ha ett fåtal dominerande ideer som strukturerar projektet och runt vilka mindre överväganden organiseras. Dessa idéer kan ibland reduceras till endast en huvudidé vilket även han menar kan beskrivas med begreppet koncept (Lawson 2006, s.189). Det som i arbetet benämns som koncept kan alltså kallas för och innebära många olika saker. Det som kan tyckas gå som en röd tråd i beskrivningarna är en sorts samlande, eller kondenserande funktion.

Det svåra är ofta att ta sig in i processen från början skriver Filor, att etablera begränsningar, hitta de mål och frågor som är viktiga för att förstå, för att kunna finna en lösning till de definierade problemen. Han menar att detta ofta uppnås genom designerns initiala konceptualisering av en lösning, som kan användas som facit mot vilket man testat begränsningar och möjligheter som ges av platsen och de krav som finns i uppdraget och hos användarna. Han menar att det är viktigt att se detta initiala koncept som ett första utkast, något som kommer att förändras, ofta mycket, när det utvärderas mot olika kriterier (Filor 1991, s.8). Han menar alltså att ett koncept kan vara ingången till att lösa uppdraget och agera bollplank i arbetet med projektet och sökandet efter lösningar, men att det kan förändras längre fram i processen.

Vad är ett koncept?

Konceptet är ett set idéer uttryckta genom en kombination av ord och bilder, inte bara en rubrik man använder för att bekvämt påbörja designarbetet och sen släppa så fort designen får ett eget liv skriver Moore. Det är inte ett mönster eller en bild att överföra bokstavligt till platsen. Det ska användas för att upplysa och guida en pågående undersökning. När väl den övergripande strukturen är löst, ska konceptet ge energi åt alla designbeslut. Det finns där för att hjälpa till att undersöka och utveckla relationer mellan plats och form i olika skalor och i olika sammanhang, under skiftande parametrar och begränsningar (Moore 2009, s.194). Hon menar alltså att konceptet ska finnas med i processen, genom undersökandet och formgivandet.

Konceptet hjälper till att dra samman alla trådar i undersökningen och ge en sammanhållen bild menar Moore. Hon skriver att det är ett verktyg som hjälper designern att ta uppfinningsrika beslut, att påskynda övervägandet av olika möjligheter och bygga självförtroendet att fråga 'tänk om' och 'varför inte' snarare än att ta den enklaste vägen genom processen (Moore 2009, ss.184, 188). Även Birgerstam menar att ett koncept ger en helhetskänsla för projektet och att utan denna helhetskänsla kan det vara svårt att navigera sig och lätt att fastna i detaljer som till slut saknar sammanhang i projektet. Hon menar också att avsaknaden av ett koncept, eller helhetskänsla för projektet, kan leda till låsningar då det är svårt att hitta en punkt att utgå ifrån i mängden information (Birgerstam 2000, ss.60-61). Konceptet tycks alltså kunna vara en hjälp för designern både genom att guida genom processen, hålla samman projektet och samtidigt låta designern

tänka utanför boxen. Ett koncept underlättar arbetet med ett förslag genom att det tydliggör vad som är specifikt och viktigt, vad som behöver undersökas menar Krupinska. Det anger riktning i arbetet och klargör förslaget. Hon menar också att det kan vara frustrerande att försöka hitta ingången till konceptet då detta kan ta tid (Krupinska 2016, s.158). Konceptet tycks alltså kunna vara ett stöd för designern i arbetet, när det väl är framtaget. Carola Wingren beskriver i sin doktorsavhandling och självbiografiska studie att hon ser konceptet som "projektets grundton" och menar att hon använder sig av det för att argumentera för sina val (Wingren 2009, s.206). Konceptet kan alltså inte bara fungera som en vägledning för arkitekten själv, utan även som en del i att förklara sina idéer för andra.

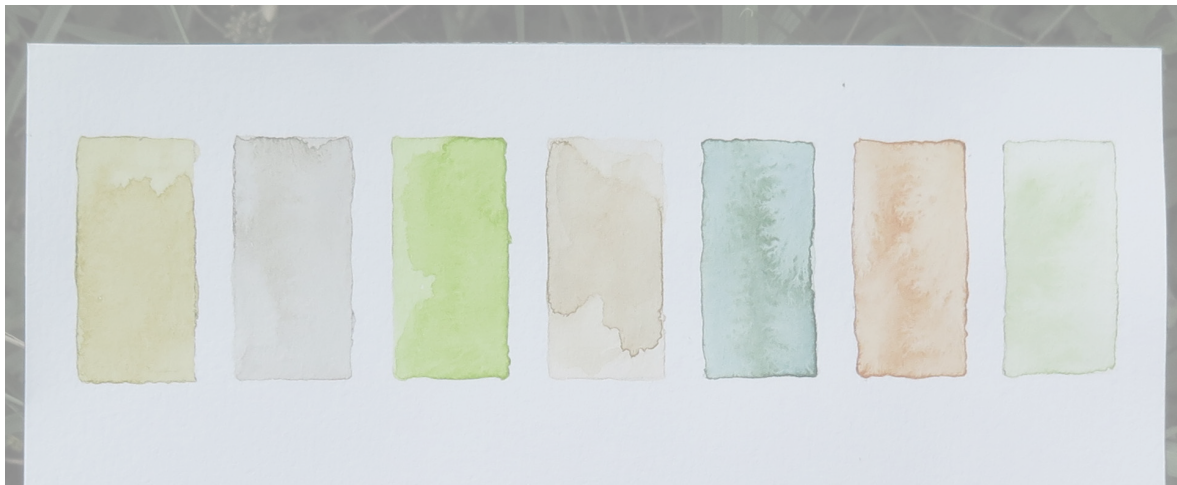
De tidiga idéerna, primära generatorerna eller organiserande principerna kan ibland ha ett inflytande som sträcker sig genom hela designprocessen och även går att finna i lösningen menar Lawson. Det kan också vara så att designern får en så pass bra förståelse av problemet att de tidiga tankarna genom vilka kunskapen från början skapades, kasseras (Lawson 2006, s.47). Han menar alltså att det kan vara så att idéerna används som starthjälp i framtagandet av förslag, men det kan också vara så att de syns tydligt i det färdiga, slutgiltiga förslaget. Detta behöver dock inte vara fallet. Det finns en vanlig missuppfattning om att konceptet måste vara tydligt vid första anblick för alla som råkar besöka projektet menar Moore. Detta finns det ingen anledning för alls menar hon. Konceptet är inte för allmänheten, eller något som kommer byggas, utan en hjälp för designern. Det finns inte för att man ska följa det slaviskt oavsett vad. Det är inte konceptet som tar beslut utan designern, inom ramarna satta genom konceptet även om det ibland kan tyckas gå emot bättre vetande, detta då det kan ge fantasifulla idéer och lösningar (Moore 2009, s.194). Konceptet kan alltså, men måste inte, vara synligt i det färdiga förslaget. Främst är det ett hjälpmedel för utövaren i arbetet med projektet.

Hur skapar man koncept?

Det tycks alltså finnas många anledningar till att använda sig av det vi kallar för koncept, men hur skapar man ett? Man skulle kunna använda en specifik kvalitet eller egenskap, som varierar beroende på projekt, för att hitta lösningen och tolka problemet föreslår Krupinska. Det kan dock ta tid att hitta det specifika i ett aktuellt projekt, som exempel på vad detta skulle kunna vara anger hon landskapets färger eller karaktär, terrängförhållanden och beställarens drömmar och beroende på projektet kan både praktiska, tekniska eller poetiska metaforer vara aktuella menar hon (Krupinska 2016, ss.156, 158). Hon menar alltså att olika aspekter typiska för och kopplade till det aktuella projektet kan användas som koncept.

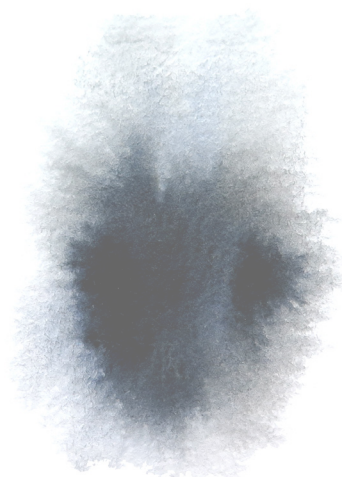
Moore drar det längre och menar att inspirationen kan komma vart som helst ifrån. Även hon menar liksom Krupinska att det kan vara någonting på platsen som inspirerar konceptet, men hon skriver att det även skulle kunna vara musik, något man kommer ihåg, ett textstycke, en kartkontur eller en bläckplump till exempel.

Det spelar ingen roll vad det är, men det fångar vår uppmärksamhet skriver hon, och vi använder det för att det känns rätt och passande för det aktuella projektet. Konceptet måste inte vara svårtillgängligt, det är mycket lättare att undersöka och definiera enkla metaforer och vardagliga fenomen än exempelvis big bang.



Figur 6. Aspekter kopplade till platsen, så som dess färger, kan användas som inspiration för ett koncept..

Värdet i ett koncept menar hon ligger i hur det tolkas av designern, snarare än något inneboende i det som inspirerat till konceptet. Hon skriver också att mer erfarenhet gör att man får en större förståelse för vilka idéer som kan vara värda att arbeta vidare med och vilka som inte kommer att bli något (Moore 2009, s.184). Hon menar alltså att man kan använda i princip vad som helst som inspiration för konceptet, då det är idéerna och inte själva inspirationen i sig som är det viktiga i och för projektet. Genom att ge näring till och provocera är dock ett visuellt rumsligt koncept mycket effektivare än en verbal beskrivning menar Moore. Det hjälper till i beslutsfattandet om yta, skala och detaljer likväl som karaktär och uttryck (Moore 2009, s.194).



Figur 7. ...men också någonting helt annat.

Oavsett om det är i ord eller bilder, handlar utvecklandet av ett koncept om arbete i form av efterforskningar, skisser, observation och analys snarare än att stirra ut i tomma intet väntandes på en upplysning skriver hon. De tidigaste konceptuella skisserna är bara första idéer, ett första utkast (Moore 2009, ss.184, 188). Hon menar alltså att det handlar om att ta beslut för hur man ska börja utveckla projektet. Cross menar att konceptet inte bara hittas i det givna problemet, utan skapas av designern. Det är inte frågan om att hitta någon sorts existerande mönster i datan man samlat in, han menar liksom Moore att det krävs arbete för att ta fram konceptet. Han skriver att man måste skapa ett mönster som omformulerar problemet och föreslår riktning mot en lösning (Cross 2011, s.74). De menar alltså att det krävs en ansträngning för att komma fram till ett koncept, det kommer inte automatiskt med att man samlar in information om uppdraget och platsen och plötsligt "hittar" mönstret.

För det fortsatta arbetet i ett projekt behöver en konceptuell skiss arbetas vidare med för att illustreras, förstärkas och definieras skriver Moore. När en idé har fått form i fantasin eller på papper, har vi möjlighet att förtydliga den och utveckla den vidare. Att se idén avslöjar både problem och möjligheter och triggar fantasin. Hon skriver att det är en pågående och utvecklande relation mellan form och innehåll, mellan ord och bilder och mellan designerns intention och det verkliga uttrycket. När konceptet blir mer utvecklat blir också begränsningarna och möjligheterna i platsen och uppdraget klarare menar hon. Idén omformas när den utvecklas, på pappret, i fantasin och tillbaka på pappret (Moore 2009, ss.188-189). Hon menar alltså att genom att undersöka vår idé kan vi få idéer om hur den kan utvecklas vidare, under arbetets gång genom växlingar i fokus framträder platsen och uppdraget tydligare. Mer om detta senare.

Underliggande drivkrafter

Det tycks inte bara vara platsen själv och influenser utifrån som påverkar hur arbetet utvecklas i ett projekt. Valet av koncept påverkas av den dialog som designern har med sitt eget arbete under skissarbetet skriver Krupinska, men hon menar också att designerns egna egenskaper och erfarenheter till stor del styr valet av koncept (Krupinska 2016, s.161). Hon menar alltså att det till stor del är personen bakom pennan som styr projektet i en viss riktning. Detta påverkas då oundvikligen av den personens värderingar, kontext och sätt att arbeta på. Även Lawson menar att designers inte närmar sig nya problem med ett helt blankt sinne, de har ofta sina egna motivationer eller drivkrafter för varför de vill designa, sina egna värderingar och attityder. Han skriver också att det är vanligt att designers har en bestämd åsikt om hur design inom deras fält bör utövas. Dessa drivkrafter tar designern med sig in i varje nytt projekt, ibland medvetet och ibland omedvetet (Lawson 2006, s.159). Även om det kan vara omedvetet tycks det alltså kunna vara så att designerns egna värderingar kan färga projekten som denne arbetar med.

Exempel på hur landskapsarkitektens egna drivkrafter, erfarenheter, egenskaper och värderingar spelat in i gestaltungsprocessen går att hitta i landskapsarkitekturens historia. För att exemplifiera hade två inflytelserika personer inom landskapsarkitekturen på 1900-talet tydliga och uttalade underliggande drivkrafter som till stor del påverkade hur de valde att arbeta med sina projekt och vad de fokuserade på i dem. En av dem är Lawrence Halprin. Verksam under en tid med ökad efterfrågan på socialt och politiskt medbestämmande skapade Halprin en metod som han kallade för RSVP cycles - utvecklad i nära anknytning till dansens värld i och med samarbetet med hans fru som var dansös - för att kunna använda i en medskapande process i utvecklingen av publika ytor (Bick Hirsch 2014, s.1). Hans process var banbrytande, och hans arbete var en föregångare till hur man idag använder sig av brukarmedverkan i utvecklingsprojekt (Bick Hirsch 2014, ss.2-3). Genom workshops ville han skapa en gemensam referensram hos de olika intressenterna med olika bakgrund och intressen för att sedan kunna undersöka platsen för utveckling tillsammans och komma fram till idéer för utvecklingen. (Bick Hirsch 2014) Han såg naturen som

en stor källa för inspiration, genom att studera landskap och olika formationer och naturliga processer skapade han sig en förståelse för vilka processer som formar landskap och denna kunskap och inspiration använde han sig sedan av i sitt eget gestaltungsarbete (Bick Hirsch 2014). Han tycks alltså ha haft ett stort fokus på processen i sig i sitt skapande.

Moore ställer sig kritisk till vad hon kallar den nuvarande trenden, att involvera allmänheten i alla steg i processen av beslutsfattande. Hon menar att det finns en risk att vi avsäger oss vårt professionella ansvar och blir för fokuserade på själva processen och då ignorerar innehållet eller resultatet. Hon menar att åsikter som tas in från allmänheten måste syntetiseras och arbetas med vilket kräver vår specialistkunskap. Involverande av allmänheten anser hon snarare kan användas i utvecklandet av ett uppdrag som ett undersökande samarbete (Moore 2009, s.199).

En annan av förgrundsfigurerna i landskapsarkitekturen är Ian McHarg som använde sig av en metod som var föregångare till dagens digitala geografiska informationssystem (GIS) (Herrington 2010). Han såg inte bara naturen som förebild, utan kanske som den enda sanningen. Ett citat från honom visar på hur han såg på detta: *“I believe that ecology provides the single indispensable basis for landscape architecture and regional planning”* (McHarg 2002, s.38). Han menar alltså att ekologi är det enda nödvändiga underlaget för landskapsarkitektur och regional planering. Han såg vetenskapen inte bara som förklaring för hur landskapet ser ut och varför, utan även som föreskrivande för hur landskapet skulle utvecklas (Herrington 2010). Han menade att oavsett plats kan den bara förstås utifrån sin fysiska utveckling. Han arbetade genom att kartlägga bland annat processer och naturtyper i landskapet för att på så sätt komma fram till markanvändning och lokalisering av olika funktioner (McHarg 2002). Han baserade alltså sin design på ekologiska processer genom ett arbete som till stor del innebar att kartlägga och rita av existerande kartor för att sedan lägga samman dessa lager. Hans fokus tycks alltså inte så mycket varit på gestaltning eller processen att gestalta, utan snarare på processen i platsen själv. Han ansåg sin kartläggningsmetod vara objektiv, vilket man kan ifrågasätta då kartor knappast kan anses vara just objektiva då det bakom kartan ligger val som någon gjort angående vad som ska finnas med, vad som inte ska finnas med och hur det ska visas (Herrington 2010).

Margot Lystra har studerat dessa två utövare beskrivna ovan och menar att båda dessa personer är exempel som visar på hur nya förhållningssätt inom landskapsarkitekturen ofta utvecklas genom influenser från andra områden (Lystra 2014, s.71). Det blir alltså tydligt genom dessa två exempel att landskapsarkitekter inspireras från andra håll och tar med sina egna intressen och idéer som viktig ingrediens in i arbetet med arkitekturen. Detta färgar då av sig och kan påverka drivkrafter och processen medvetet eller omedvetet.

FÖRSLAG

Erfarenhetens betydelse

Både genom utbildningen och under arbetet efter studierna bygger arkitekten upp sina kunskaper och färdigheter och dessa kompletteras med personliga erfarenheter skriver Krupinska. Hon menar att det gäller både den explicita, teoretiska, kunskapen och den implicita, erfarenhetsbaserade, tysta kunskapen. Den implicita kunskapen menar hon, kan vara grund till olika val arkitekten gör, men det är ofta svårt att förklara dessa val och denna kunskap byggs upp genom praktiska försök men kan vara okänd för arkitekten själv (Krupinska 2016, s.274). Hon menar alltså att det finns två olika typer av kunskapsbaser. I likhet med detta har Birgerstam identifierat två olika sätt att arbeta på som hon tycker sig se de intervjuade personerna växla mellan i sitt arbete. Det ena kallar hon för estetisk-intuitiv position, vilket innefattar det hon benämner som kunskap bortom språket. Det vill säga vad som skulle kunna tänkas motsvara den implicita kunskapen som Krupinska skriver om. Den andra kallar hon för rationell-analytisk, vilket innefattar *“kunskap som bearbetas med hjälp av språkliga begrepp och strukturer”* och skulle kunna antas motsvara den explicita kunskapen i Krupinskas resonemang. Birgerstam menar att det krävs övning för att bli så pass bekväm i växlingen mellan dessa två “positioner” som hon kallar det, att man kan glömma bort att man växlar mellan dem, det ska ske omedvetet (Birgerstam 2000, s.24). Enligt henne är alltså intuitionen en del i arbetet, och rationaliteten en annan, men dessa används växelvis genom projekt för att arbeta sig framåt med projektet.

Vad är då intuition som nämnts arbeta under den tidigare nämnda inkubationen och som både Krupinska och Birgerstam nämner som en av delarna i utövarens kunskap respektive arbetssätt? Nationalencyklopedins definition av intuition är: *“förmåga till omedelbar uppfattning eller bedömning utan (medveten) tillgång till alla fakta; ofta i mots. till logiskt resonerande förmåga {instinkt}”*. (Nationalencyklopedin, u.å.c). Johansson, arkitekt och professor, beskriver det på ett liknande sätt att *“med hjälp av intuition kan vi göra ett val utan att vi kan ange varför vi vet att det är bra”* (Johansson 2000, s.18) Det tycks alltså vara en omedveten bedömning som är svår att styrka verbalt med argument, kanske att jämföra med det man ibland kallar magkänsla.

Man kan inte medvetet vara intuitiv på beställning menar Birgerstam, utan intuitionen är spontan. Kunskap om tekniker, metoder och fakta kan inte lära någon intuition, men intuitionen verkar däremot kunna använda det som är ens personliga erfarenheter, det som hon beskriver det sjunkit in i bakgrunden (Birgerstam 2000, ss.36, 84). Hon menar alltså att intuitionen inte kan läras, men genom att man skaffar sig erfarenheter kan intuitionen sen plocka fram och använda sig av dessa. Det tycks alltså kunna vara så att den omedelbara uppfattningen man får eller bedömningen man gör baseras på sådant man har erfarenhet av sedan innan men att man i stunden kan vara omedveten om att det är så.

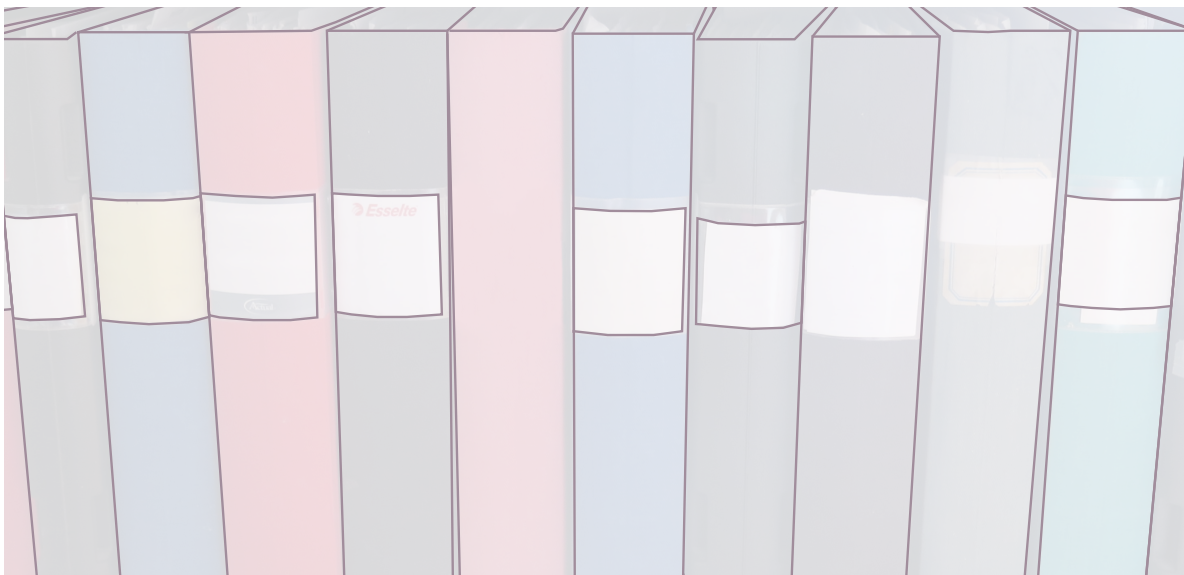
Erfarenheten tycks alltså kunna ha en betydelse i gestaltungsarbete. Designern samlar på sig erfarenheter av likartade situationer genom upplevelser skriver Lynch och Hack. Innan varje nytt projekt frågar man sig vilka andra projekt man upplevt som detta liknar eller skiljer sig från. Likheter och skillnader är uppfattningar som hjälper designern att föreställa sig och testa möjliga lösningar (Lynch & Hack 2002, s.58). De menar alltså att det är genom upplevelser som vi kan samla på oss erfarenhet att använda oss av i våra projekt. Arkitekten Peter Zumthor menar att vi bär med oss bilder av arkitektur som inspirerat oss, vi kan återkalla dessa bilder i vårt inre och undersöka dem på nytt. Detta, skriver han dock, kan inte ensamt skapa ny design eller arkitektur. Varje design behöver nya bilder då våra gamla bilder endast kan hjälpa oss att hitta nya (Zumthor 2010, s.67). Han menar alltså att inspirerande upplevelser är det som vi bär med oss som erfarenheter och som, med komplettering av nya bilder, kan hjälpa oss i våra projekt. Även Janson menar att när en arkitekt ska skapa och undersöka ett första utkast så använder han sig av sina tidigare erfarenheter och kunskaper inom området (Janson 1998, s.189). Men det kan också vara så att utövaren hämtar upplevelser eller erfarenheter från andra sammanhang, menar Rolf Johansson. Detta kallar han då att vi *“drar abduktiva slutsatser genom analogi”* (Johansson 2000, s.17). Likt det Wählström beskriver i avsnittet Översikt, att det skulle kunna handla om en associativ process.

Schön har undersökt olika yrkesutövare, bland annat studiesituationen när en erfaren arkitekt handleder en arkitektstudent i studio. Han menar att anledningen till att handledaren i sin handledning med studenten kan bestämma sig snabbt för en grundläggande utformning av förslaget bygger på att han har mycket erfarenhet, att han sett och provat många olika förslag på lösningar till liknande problem. Han menar att handledaren genom all sin tidigare erfarenhet inom yrket har byggt upp en repertoar av exempel, bilder, förståelser och handlingar. Detta skulle innebära en repertoar av platser och byggnader han har sett, problem han stött på i projekt och lösningar han föreslagit för dessa (Schön 2003, ss.104, 138). Schön jämför med någon som spelat schack länge, som skapat en förståelse för möjligheter och begränsningar som följer olika uppställningar på schackbrädet. Detta betyder då att handledaren har skapat sig en förståelse för vad hans handlingar skapar för typ av fortsatta frågor och svar, utan att behöva spela ut alla möjliga utfall (Schön 2003, s.104). Schön frågar sig dock hur utövaren, i en situation som denne ser som unik, kan använda vad han redan vet. Han menar att yrkesutövaren närmar sig det givna problemet som ett unikt fall. Yrkesutövaren betar sig inte som om han inte har någon tidigare relevant erfarenhet och utgår från noll, men han tar hand om egenheterna som finns i den unika situationen fallet utgör. Schön menar att ingen av de yrkesutövare som han studerat letar efter att kunna behandla sina aktuella problem med standardlösningar då de behandlar sina fall som unika. De försöker snarare hitta de speciella egenheter som finns i varje problem och genom att gradvis upptäcka dessa skapar de lösningar (Schön 2003, ss.129, 138). Schön menar att från repertoaren hos den handledare han studerat kan denne dra sina slutsatser för hur han ska rama in den aktuella, unika situationen han står inför. Utövaren försöker förstå en situation som han tar för unik genom att se den som något som redan finns i hans repertoar. Att se den här platsen som den där menar han är att se den obekanta, unika situationen som både lik och olik den situation man känner till sedan innan, utan att först kunna säga vad som skiljer eller kopplar samman dem. Genom att se den här situationen som den andra, kan man också

göra i den här situationen som man gjorde i den andra (Schön 2003, ss. 138-139, 141). Han menar alltså att man kan använda sig av sina erfarenheter av tidigare fall (sin repertoar) man stött på som liknar det aktuella, för att kunna förstå det.

Repertoaren som ingår i en erfaren arkitekts kompetens är ett förråd av olika resurser som är till hjälp i processen att utforma skriver Janson. Han menar att innehåll i repertoaren kan vara tekniker, metoder och synsätt. Han skriver, likt tidigare källor, att arkitekten under tiden han arbetar med ett förslag jämför och drar paralleller mellan det aktuella arbetet och andra tidigare projekt som finns i personens repertoar (Janson 1998, s.190). Johansson skriver även att arkitekten arbetar genom att ha en repertoar, men att arbetssättet inte innebär att man bara kan hämta ett gott exempel direkt ur den. Han menar att arkitekten, när han stöter på ett nytt projekt hämtar exempel ur repertoaren från fall som har likheter och olikheter med det aktuella projektet. Han skriver att man då kan se fallet som en variant av något man sett förut och då kan omforma snarare än återanvända exempel för att hitta nya lösningar (Johansson 2000, s.17). Det tycks alltså kunna vara så att tidigare erfarenheter av projekt kan användas som inspiration eller delar i nya projekt snarare än som facit.

Likt tidigare källor menar Birgerstam att genom att använda sig av sina erfarenheter i repertoaren kan man leta efter motsatsförhållanden mellan de tidigare situationerna och den aktuella situationen (Birgerstam 2000, s.32). Hon menar alltså att repertoaren kan vara en god hjälp i projekt, men att bygga upp sin repertoar är dock inte odelat positivt. Ens repertoar kan utgöra låsningar, då man kan fastna i tidigare lösningar, metoder och synsätt som kan vara svåra att göra sig av med menar Birgerstam. Hon skriver att man får försöka hindra den invanda uppfattningen om vad saker kan vara och vad de kan bli för att inte fastna i sina egna förutfattade meningar och göra på samma sätt som man gjort förut (Birgerstam 2000, ss.30-31). Hon menar alltså att man måste ha en medvetenhet och kunna parera sin egen repertoar.



Figur 8. Erfarenhet gör att man kan bygga upp en egen repertoar av platser, idéer, lösningar osv.

Att göra val och hitta lösningar

Ett koncept eller idé, underliggande drivkrafter eller erfarenhet kan inte skapa ett förslag utan vidare bearbetning och det är detta arbete som nu ska beröras, vad innebär egentligen det fortsatta arbetet med att ta fram ett förslag? Lawson beskriver design som en “messy kind of business” och han menar att design involverar att göra värderade bedömningar mellan olika alternativ som var och en erbjuder olika för- och nackdelar (Lawson 2006, s.81). Detta ger oss en inramning för att gå ner lite mer på djupet vad han och andra avser att designaktiviteten eller förslagsarbetet egentligen innebär.

För att gå in i lite mer detaljer kan vi se på Krupinska som anser att det är många val som leder från den från början vaga föreställningen till ett färdigarbetat förslag. Hon menar att valen handlar om risktagande på grund av att det aldrig går att få en heltäckande bild av underlaget för valen, det är heller inte troligt att kunskapen från början är fullständig och det finns i nästan inga fall något facit. Varje steg man tar i processen innebär val som innehåller avvägningar mellan olika aspekter som till exempel intressen, perspektiv, funktion, material, detaljer osv. Hon menar att dessa val bygger till del på den tidigare nämnda intuitionen hos utövaren och subjektivt omdöme (Krupinska 2016, s.275). Hon menar alltså att gestaltandet handlar om att ta beslut många gånger under processen. Dessa beslut är svåra då man aldrig kan veta om man gjort rätt och man hela tiden måste väga mellan olika aspekter som ofta inte är jämförbara. Förmågan att göra val är kärnan i arkitektens arbete menar Krupinska. Det handlar om att försöka skapa sig en helhetsförståelse över ett komplext problem och dess tänkbara tolkningar och det är viktigt att kunna sortera bort lösningar som inte är passande. Hon menar att Schöns begrepp *reflektion i handling*, som beskrivs närmare senare i arbetet, beskriver denna process - att begrunda de möjliga lösningar som finns. Att basera alla sina val på beprövad kunskap som man dessutom kan använda för att visa på att man gjort korrekta val skulle såklart vara enklare skriver hon. Hon menar dock att det är nödvändigt att väga både rationella objektiva och subjektiva värderingar mot varandra i processen (Krupinska 2016, s.280). Hon menar alltså att det finns en svårighet i att väga mellan olika val i processen då de inte alltid är jämförbara, men att utövarens förmåga att kunna göra dessa val är grundläggande i arbetet. Man kan ta teori till hjälp i gestaltsarbete, skriver Murphy, men valen man gör måste ändå grundas på värderande bedömningar. Han skriver att teorin kan hjälpa till att förstå olika val,



Figur 9. Processen att framställa förslag innebär många val av riktning.

men valen måste designern göra själv (Murphy 2005, s.38).

På grund av komplexitet finns många olika sätt att förstå och lösa designproblem på, vilket gör att det inte handlar om problemlösning skriver Krupinska (Krupinska 2016, s.151). Design handlar alltså inte om att lösa färdigformulerade problem. Detta gör det svårare då man inte kan veta med säkerhet om man är på rätt väg eftersom det inte finns något facit att tjuvkika i eller rätta sig emot. I design kan vissa problem antyda en viss typ av lösning, men dessa lösningar kan i sin tur skapa nya och annorlunda problem skriver Lawson (Lawson 2006, s.118). Han menar alltså att bara för att man tycker sig se en lösning på ett problem i projektet betyder inte det att det är utan komplikationer för andra delar. Alla gillar pussel menar han, och det är en tillfredsställelse att lösa dem. Han menar dock att designproblem inte är pussel, men ofta har delar som skulle kunna liknas vid detta. Genom att behandla en del av ett designproblem som ett pussel skapas en risk i att man kan begränsa lösningen för att man gör upp onödiga regler menar han. Som exempel anger han att en arkitekt kan försöka fixera den yttre formen av en byggnad och sen försöka passa in de nödvändiga ytorna inuti. Detta kan fungera, så länge arkitekten kommer ihåg att den yttre formen inte är en satt begränsning för innehållet, utan fortfarande också kan ändras för att tillgodose behoven i uppdraget (Lawson 2006, ss.221-222). Han menar alltså att man kan råka göra upp regler för sig själv i processen som medför onödiga begränsningar. En fara med detta är att vi är så nöjda över att ha löst problemet att vi gör lösningen till en central punkt i förslaget vilket kan göra att andra viktigare delar hamnar i skymundan skriver han. Dessutom är de pussel-liknande problem designers löser ofta bara är en liten del av det totala designproblemet (Lawson 2006, s.224). Han menar alltså att lösningarna på de små problemen kan riskera att få för stor uppmärksamhet i det samlade förslaget. Även Murphy nämner problemlösningen, som skulle kunna liknas vid pusslet som Lawson nämner, som en risk. Detta på grund av att man tenderar att fokusera för mycket på lösningen av ett problem snarare än att undersöka problemet och därmed kanske inte kan förstå det fullt ut (Murphy 2005, s.72).

En annan viktig del i förslagsframställningen tycks kunna vara pendlingen mellan olika förslag och olika delar eller skalor i arbetet. Designprocessen innehåller sällan ett enkelt problem utan flera kriterier som måste uppfyllas och många begränsningar att förhålla sig till skriver Lawson. Han skriver att det enda sätt att kunna hålla dem alla i huvudet samtidigt är genom att pendla mellan dem under arbetet (Lawson 2006, s.151). Han menar alltså att designproblemen är komplexa, och för att kunna förhålla sig till dem på ett sätt så att man kan förstå helheten behöver man växla mellan alla kriterier och begränsningar.

Även Schön beskriver växlingen när han skriver att den handledande arkitekten han studerat ibland blir mycket involverad i förslaget, men att han också tar ett steg tillbaka. Detta för att komma ut ur upplevelsen av att vara i förslaget, för att studera det större sammanhanget. Designern måste växla mellan detalj och helhet, engagemang och opartiskhet (Schön 2003, s.102). Han menar alltså att det är viktigt att kunna se utvecklingen av förslaget och lösningarna ur olika synvinklar, man ska kunna gå från att vara i det till att betrakta det utifrån. Janson menar att gemensamt för de förslag av Jan Gezelius som han studerat är att processen är en pendling mellan framställning av förslag och utforskande genom att han först

framställer ett förslag, och sedan undersöker vilka konsekvenser detta har för uppgiften. Denna undersökning kan sedan bli utgångspunkt för ett nytt förslag som i sin tur utforskas. Undersökandet av förslaget innebär att se om det uppkommit fler frågor i och med det nya förslaget, och vad förslaget ger för effekter (Janson 1998, s.181). Även Janson har alltså noterat pendlingen i arbetet som en viktig del av gestaltungsprocessen.

Vissa designers verkar arbeta medvetet för att skapa en serie av alternativa lösningar tidigt, efterföljt av en progressiv förfining, testning och urvalsprocess skriver Lawson. Andra föredrar att arbeta på en ensam idé men acceptera att den kommer genomgå genomgripande förändring likväl som utveckling. Oavsett är det osannolikt att det skulle vara framgångsrikt att bara vänta på att en idé ska dyka upp menar han. Det verkar ofta vara så att våra tankeprocesser har en egen vilja. Så fort vi har fått en idé eller börjat kolla på ett problem på ett visst sätt så krävs det verklig ansträngning att byta riktning. Kreativa tänkare generellt och designers specifikt verkar ha förmågan att byta riktning på sina tankar och därför skapa fler idéer (Lawson 2006, s.154). Han menar alltså att man kan ha två utgångslägen för design, antingen kan man arbeta med kvantitet eller kvalitet för att komma vidare, alltså att man växlar mellan flera möjliga förslag eller lägger allt krut på ett. Han menar att det också är tydligt att skickliga designers ofta har ofullständiga och möjligen motstridiga idéer, och låter dessa idéer samexistera utan att försöka lösa dem för tidigt i processen (Lawson 2006, ss.154-155).

Schön har som tidigare nämnts utvecklat begreppet reflektion i handling vilket innebär att yrkesutövaren reflekterar över vad han gör samtidigt som han gör det. Janson beskriver Schöns begrepp som att tänka med pennan i arkitektens fall. Han menar att denna handling möjliggör för arkitekten att upptäcka när han är på väg åt ett resultat som är oönskat, och på en gång byta riktning eller justera samtidigt som han fortsätter skissandet (Janson 1998 ss.196-197). Schön beskriver i sin bok *The reflective practitioner: how professionals think in action* bland annat den tidigare nämnda lärsituationen mellan en arkitektstudent och en yrkesverksam arkitekt som handleder i studio. Han beskriver situationen genom att varje handling är ett lokalt experiment som bidrar till att omformulera problemet (Schön 2003, s.94). Schön beskriver, genom exemplet med studenten och arkitekten, att nätet av handlingar har många förgreningar vilket försvårar att upptäcka och reagera på de följder som kommer av handlingarna. När utövaren reflekterar i handling på situationen som skapats av hans tidigare drag måste han inte bara ta det aktuella vägvalet i beaktning, utan även den vidare förgreningen av kommande val som detta leder till, vart och ett med olika utfall skriver han. Handledaren kan utkristallisera nät med stor komplexitet, men han kan inte hålla ett oändligt nät av möjligheter i huvudet. Vid en viss punkt måste han ta sig från frågan "what if" till ett beslut, vilket då blir en nod med implikationer för framtida drag (Schön 2003, ss.99-100). Han menar alltså att när man tar ett beslut i arbetet med ett problem så har det påverkan i långa kedjor framåt i arbetet. Förgreningarna gör att det är svårt att hålla en lång följd i huvudet vilket gör att man till slut måste ta ett beslut, testa och se vad det ger. Han beskriver att handledaren ibland pratar om vad som kan eller skulle kunna hända, och ibland om vad som borde eller måste hända. Handledaren växlar mellan ett igenkännande av möjligheter till en acceptans av resultat som följer valen (Schön 2003, s.101). Schön menar att det är ett hypotes-

testande utövarna gör. De försöker få situationen att passa in i hypotesen men är samtidigt öppna för att den kanske inte gör det (Schön 2003, s.150).



Figur 10. Vägval finns på många platser i processen och tillsammans skapar de förgreningar som kan vara svåra att överblicka även för den erfarna utövaren.

Skissandets roll i gestaltningen

Skissen är ett redskap i processen menar både Birgerstam, Krupinska och Cross (2000; 2016; 2011). Birgerstam uttrycker det som att skissen för den professionella skissaren framför allt är ett redskap för förståelse och förändring och en term för att beskriva ett förlopp. Skissandet är en utveckling mot en konkret idé. Den materiella skissen är inte målet utan endast ett spår av aktiviteten menar hon (Birgerstam 2000, ss.164, 168). Krupinska uttrycker det som att det speciella sökande och lärande som skisser utgör är grundläggande i designprocessen (Krupinska 2016, s.161).

Även Cross ser skissen som ett viktigt verktyg i designarbete. Han menar att skissandet är det bästa verktyget för att understödja och upprätthålla tänkandet i parallell design. Han skriver att genom att rita med de traditionella verktygen papper och penna ges möjligheten att byta detaljnivå snabbt och utveckla olika idéer sida vid sida. Dessutom håller man koll på historiken över tidigare perspektiv och idéer som lätt kan kommas åt och sättas in i den aktuella referensramen. Arkitekten använder skisser som en hjälp för att tänka högt eller prata med sig själv menar han. Dessutom erbjuder och uppmuntrar skissandet en gemensam representation vid samarbeten mellan flera personer (Cross 2011, ss.71, 74-75). Skissandet tycks alltså kunna vara till hjälp för den egna förståelsen och utvecklandet av idéer. Cross menar vidare att designarbete är svårt att utföra endast mentalt då designern behöver externa representationer. Att skissa, rita eller modellera ger möjligheter för designern att sätta sig in i designsituationen och

att utforska både problemet och dess lösning i interaktion med representationen (Cross 2011, s.12). Han menar alltså att för att kunna förstå projektet så behövs skissandet.

Cross menar att det finns en gräns för hur mycket komplexitet man kan hantera endast i sitt eget huvud, och att skissen möjliggör en tillfällig extern lagring för preliminära idéer. Dessutom stödjer den dialogen som designern för mellan problem och lösning (Cross 2011, s.12). Birgerstam uttrycker en liknande åsikt som Cross då hon menar att det finns ett ökande behov av skissandet beroende på hur komplex eller unik man uppfattar situationen man befinner sig i (Birgerstam 2000, s.152). Skissandet tycks alltså även kunna fungera som avlastning i tankeprocessen genom att fungera som lagring. Cross menar att man inte bara externaliserar de bilder man har i huvudet, utan också att man aktivt tänker medan man ritar och att man reflekterar över den design som framträder i ritningarna (Cross 2011, s.71). Även om den skissande personen har en tydlig bild i huvudet är det inte en fråga om att rita av den eller översätta den till den fysiska världen menar även Birgerstam. Detta då hon skriver att det inte är en vanlig bild utan troligtvis rörelsemönster som skissaren tänker sig. Det är först när man formar och får syn på det i den fysiska världen som man börjar förstå vad det är man gör, samtidigt som man gör det menar hon (Birgerstam 2000, s.45). Rosell menar att skissandet är att tänka, att skissa menar han är att likna vid när man bearbetar sina tankar och skapar ord och det kan påbörjas utan att man vet vad det ska landa i (Rosell 1990, ss.53-54). Det tycks alltså inte handla om en direkt överföring till papper eller annat medium, utan om att bearbeta idéerna samtidigt som man externaliserar dem.

Schön menar att skissandet möjliggör för designern att kunna testa någonting, undersöka vad det innebär och byta till ett annat papper för att testa något nytt. Ingenting är oåterkalleligt och dessutom kan ingrepp som skulle varit kostsamma ute i den verkliga världen testas utan risk med hjälp av skissandet skriver han. Ritandet menar han fungerar som ett sammanhang för experiment just för att det möjliggör för designern att eliminera funktioner som finns i den riktiga världen som skulle kunna förvirra eller störa. När det kommer till att tolka resultaten av experimenten måste han dock komma ihåg de faktorer han har eliminerat för att återknyta till den riktiga världen (Schön 2003, ss.158-159). För arkitektstudenten och handledaren som Schön studerat menar han att den grafiska världen bestående av skissblock och penna är mediet för reflektion i handling. Här kan de rita och prata om sina handlingar, lämnandes spår som representerar former av byggnader på platsen. Eftersom ritningen avslöjar kvaliteter och relationer som varit oanade på förhand, kan handlingarna fungera som experiment (Schön 2003, s.157). Skissandet tycks alltså vara arkitektens medium för undersökande experiment, där man utan verklighetens hinder och kostnader kan testa sina idéer. Att rita kan vara snabbt och spontant, men de kvarvarande spåren är stabila. Designern kan undersöka dem i lugn och ro (Schön 2003, s.157). Hastigheten som designern arbetar i kan varieras under projektets gång och han/hon kan sakta ner för att kunna fundera på vad han eller hon gör. Å andra sidan kan saker som skulle ta lång tid ute i den verkliga världen, som att förändra terrängen, hända på en gång i ritningen (Schön 2003, s.158).

Hutchison skriver att det kan vara fördelaktigt att i början av ett projekt skissa idéer snabbt och fritt. Detta främjar diskussioner utan förutbestämt mål och hjälper designern att involvera andra i den kreativa processen (Hutchison 2019, s.72). Wåhlström menar att växlingen mellan den skallösa frihandsskissen som behandlar en gestaltningsidé och den precisa skissen som tillåter skissaren att pröva idén i krav och skala är nödvändiga för att skapa en god process (Wåhlström 1990, s.171). Noggrannheten i skisserna påverkar hur säkra bedömningar man kan göra utifrån dem skriver Janson. Ju tydligare skisser - desto tydligare bedömningar. Han menar dock att detta inte alltid är eftersträfvansvärt, beroende på vilken fas i processen man befinner sig i. Ibland kan snabb respons vara viktigare än exakt bedömning (Janson 1998, s.199). Det tycks alltså kunna vara så att idéerna kommer med det skallösa snabba skissandet och utvecklas till noggranna ritningar, med växlingar mellan dem däremellan.

Lawson skriver att *“A designer who cannot sketch is likely not to be able to ‘converse’ freely with the situation”* (Lawson 2006, s.293). Han ser det alltså som att en designer som inte kan skissa troligtvis inte kan konversera fritt med situationen han står inför.

Metoder och verktyg för skissandet

Skisser behöver inte göras med de traditionella verktygen utan de kan göras med olika typer av pennor, eller akvarellfärger, men även med andra medium såsom klossar eller kvistar, det finns stora variationsmöjligheter i skissandet menar Birgerstam (Birgerstam 2000, ss.174-175). Liksom Birgerstam betonar Krupinska att det finns andra verktyg att skissa med. Detta menar hon, tvärtemot Lawson, gör att skickligheten i tecknande inte är avgörande. Oavsett valt medium menar både hon och Birgerstam att man måste känna sig bekväm med samt behärska de tekniker eller sätt man väljer att representera på för att kunna använda verktyget på ett avspänt sätt då *“naturlig improvisation”* ska tillåtas i arbetet och tankarna ska kunna *“flöda fritt”* (Krupinska 2016, s.165; Birgerstam 2000, s.85). Krupinska betonar att det kan vara begränsande att använda sig av en skissteknik som man inte är bekväm med (Krupinska 2016, s.170). Metoden för skissandet har alltså mindre betydelse menar Krupinska, det viktiga är att man använder en metod eller teknik som man känner sig bekväm med, för skissandet innebär att man undersöker och utvecklar tankarna (Krupinska 2016, s.169). De menar alltså att det finns många olika verktyg att skissa med, och vilket verktyg man väljer ska baseras på hur bekväm skissaren är i de olika medierna.

Skissaren behöver inte heller hålla sig till bara ett verktyg i skissandet. För att kunna dra nytta av den virtuella, ritade världen till fullo är det bra att ha en stor repertoar av medier att använda sig av för olika situationer och undersökningar i olika delar av designprocessen menar Schön (Schön 2003, ss.158-159). Janson beskriver det som att genom att variera medium eller teknik kan man framhäva olika saker, olika aspekter kan undersökas med olika teknik (Janson 1998, s.199).



Figur 11. Det finns olika tekniker och metoder för skissandet

De menar alltså att ju fler tekniker eller medium man behärskar, desto större frihet har man att uttrycka sig. Moore skriver att för att komma framåt i arbetet kan det fungera att byta från ett invariant medium till något vi inte är så vana vid. Detta kan skapa obehag men också vara befriande då det nya mediet kan hjälpa till att bryta den invanda rutinen (Moore 2009, s.189). Hon menar alltså att det kan vara behjälpligt att växla mellan olika tekniker eller medium för att komma fram till idéer.

NÄR ÄR FÖRSLAGET FÄRDIGT?

Det finns en svårighet i att hitta slutet på designprocessen, då det inte finns något naturligt slut på processen utan det är möjligt att fortsätta gå in mer och mer i detalj enligt Lawson. Han skriver att det inte finns något sätt att veta när ett problem är färdiglöst. Enligt honom slutar designers projekt vanligtvis när de har slut på tid för projektet, eller när de anser att det inte är värt att fortsätta vidare. Att veta när man ska sluta är en av färdigheterna i design skriver han (Lawson 2006, ss.55, 118). Även Krupinska menar att det inte finns något givet slut på designprocessen, utan designern måste själv välja när och på vilken nivå processen ska avslutas vilket kräver skicklighet (Krupinska 2016, ss.152-153). Att avsluta ett projekt tycks alltså vara ännu ett av alla val man gör under designprocessen, om inte tidsbegränsningen sätter stopp.

Hur väl man kan välja ett alternativ av de man arbetat fram och sätta stopp för sökandet inom tidsramen för projektet kan vara skillnaden mellan mer eller mindre framgångsrika yrkesutövare menar Birgerstam. En erfaren skissare har lärt sig hur länge hon kan arbeta med det intuitiva sökandet och när hon behöver bestämma sig och se ett avslut på processen (Birgerstam 2000, s.82). Hon menar alltså att det

är en fråga om erfarenhet hur väl man kan tidsbedöma sitt eget arbete. Birgerstam menar vidare att skissen och den synliga formen den innebär, är ett redskap för att öka skissarens förståelse. Skissandet menar hon blir överflödigt i processen när väl formen börjar bli tydlig och alla linjer betyder något för skissaren i det aktuella projektet. Skissaren har då slutat söka och fråga genom skissandet (Birgerstam 2000, ss.117, 183).

Det är inte troligt att det finns ett rätt, korrekt eller ens optimalt svar i designprocessen skriver Lawson. Han menar att varken designers eller andra kan känna igen rätt lösning och att vi troligtvis inte skulle vara överens om för- och nackdelarna hos de olika alternativa förslagen. Han menar dock att designers ofta kan få en känsla som bekräftar för dem själva när de har hittat en designidé som verkar uppfylla många av de aspekter som finns i problemet (Lawson 2006, ss.82, 221). Han menar alltså att det inte finns något rätt eller fel svar på designproblem, men att den individuella designern själv kan känna när en adekvat lösning är framtagen just för dennes projekt. Rosell betonar att ett färdigt förslag endast är en av många tänkbara lösningar på ett designproblem då det inte finns någon "optimal design" (Rosell 1990, s.19).

Carola Wingren menar i en intervju med Birgerstam på liknande sätt att det inte finns något facit i arbetet med landskapsarkitektur som man kan "rätta" mot, utan flera möjliga svar och man måste själv bestämma vad som är rätt (Birgerstam 2000, s.83). Hon är alltså inne på samma spår som Lawson, att det finns en möjlighet för designern att själv känna vad som känns rätt men hon menar att det inte är helt lätt att göra det. Ett sätt att känna om man är färdig skulle kunna vara att se till kvaliteten på det man tagit fram. Birgerstam menar att god kvalitet i dessa situationer betyder att man har testat olika möjligheter för den aktuella situationen och hittat en lösning som känns rätt både i form, medie och innehåll för de aktuella förutsättningarna (Birgerstam 2000, s.144). Detta skulle då betyda att man får tänka och känna efter om man testat tillräckligt och om lösningen "stämmer".

FRAMSTÄLLA - sammanfattande reflektion

Inkubation tycks vara ett stadie som infaller efter att man arbetat med information koncentrerat och sedan försätter sig i vila eller fokuserar på något annat. Det tycks vara så att intuitionen då arbetar i det undermedvetna för att skapa kopplingar och organisera den information man tagit in.

Konceptualiseringen är när man samlar ihop informationen till en helhetsbild, vilket möjliggör vidare arbete och fokusering. Detta möjliggör att man kan hitta en ingång till processen att framställa och sedan ha detta som ett bollplank framåt i arbetet.

Konceptet är ett set idéer som ska hjälpa designern framåt i arbetet genom att dra samman trådar och göra förslaget enhetligt, lite som en röd tråd. Det kan hjälpa designern att gå utanför boxen men också att visa på riktning i projektet. Konceptet tydliggör vad som är viktigt. Det kan följa med hela vägen i projektet och vara synligt i den färdiga designen men så behöver inte vara fallet, ibland är det bara en hjälp för designern.

Det kan vara svårt och ta tid att skapa konceptet, det kan vara någonting på den specifika platsen, eller någonting helt annat som inspirerar till ett koncept. Det kanske egentligen inte spelar någon roll vad det är, det viktiga är att det driver projektet framåt. Flera av källorna betonar att konceptet inte bara hittas, utan det arbetas fram av designern. Konceptet är inte hugget i sten och kan ändras under arbetets gång.

Utövares egna erfarenheter, idéer och värderingar kan till stor del influera hur ett projekt utvecklas. Två exempel på detta är Halprin och McHarg som var mycket tydliga i sina underliggande drivkrafter.

Designers tycks växla mellan rationalitet och intuition i arbetet, rationaliteten är den kunskap som kan uttalas och intuitionen är det man inte kan underbygga med argument. Båda dessa positioner eller kunskapsbaser byggs upp genom utbildning och erfarenhet. Tidigare erfarenheter färgar de lösningar vi finner framåt. Repertoaren är också en del av erfarenhetsuppbyggnaden, där man samlar på sig exempel och erfarenheter som man sedan kan använda i jämförelsen med situationer man stöter på. Repertoaren tycks också kunna vara ett hinder i och med att den kan göra att designern faller tillbaka i förutfattade meningar.

Att göra värderade bedömningar är en stor del av processen med att ta fram ett förslag. Man ska väga mellan olika faktorer som kanske inte ens går att jämföra mot varandra. Dessutom vet man aldrig om valen man gjort är "rätt", då det inte handlar om problemlösning eller pussel och inte finns något facit. Det tycks kunna vara problematiskt att försöka se det som problemlösning, då det kan göra att man begränsar sig och fokuserar på fel saker. Växlingen tycks vara central i arbetet, man växlar mellan idéer, information, skolor, metoder etc. Det finns de som arbetar med och utvecklar en ensam idé, medan andra håller flera parallella spår. Reflektion i handling är en metod som många arkitekter tycks använda, där man reflekterar samtidigt som man utför. Detta möjliggör att kunna blicka framåt i arbetet och förutse utfall innan man

utfört dragen och även att kunna vara flexibel och tänka med pennan.

Skissande tycks spela en central roll i gestaltningsprocessen. Skissen ses som process och redskap snarare än produkt. Skissandet uttrycks som ett medium genom vilket man kan granska och förvara sina egna tankar och idéer. Skissen är dessutom en plats för experiment som inte får så stora följder som om de hade gjorts på plats i "verkligheten" och möjliggör större frihet för skissaren. Det tycks vara så att ju mer komplex en situation uppfattas, desto större behov har man av skissen som hjälpmedel.

Det finns många olika medium och metoder som kan användas för skissande. Vilken metod man använder för att skissa verkar ha mindre betydelse, så länge man känner sig bekväm i det medium man väljer. Olika medium och metoder verkar dock kunna ha lite olika fördelar för olika ändamål, och ju fler man behärskar desto större frihet har man att välja det som passar ens intentioner.

Avslutandet tycks vara ett av alla beslut man tar i processen, när man bestämmer att arbetet är färdigt, för det finns inget som visar att så är fallet. Erfarenheten tycks kunna spela in i hur väl man kan bedöma sin tid och bli färdig. Det finns inga rätta eller fel svar och det finns ingen optimal design.

FRAMFÖRA

.....
Under denna rubrik undersöks framförandet utifrån litteraturen, det vill säga hur man kommunicerar och presenterar gestaltungsförslaget.
.....

REPRESENTATION OCH KOMMUNIKATION

Att visualisera tankar och idéer

I arbetet som arkitekt eller designer måste idéer och förslag nå fram till mottagaren, beställaren, brukaren, medarbetaren eller vem det nu må vara som man vill diskutera med eller presentera förslaget och idéerna för. Hela vägen från uppdragsframställningen till förslagspresentationen behövs representation och kommunikation. Det är inte någonting som bara återfinns i slutet av processen. Framförandet, det vill säga visualiseringen och beskrivandet av idéerna tycks genomsyra hela arbetet baserat på skissandets roll genom hela projektet. Ord räcker inte för att skapa eller presentera en gestaltning, varför skissen och skissandet är en självklar del av detta kapitel. Grundat i detta finns här ingen separat rubrik för skissandet i representationen, då representationer i grunden är skisser.

Det finns två huvudsakliga representationstyper som vi använder oss av menar Krupinska. Den ena är den inåtvända som arkitekten använder för att kunna kommunicera med sig själv, ett sätt att föra en dialog med sig själv och sina egna idéer genom att skissa. Den andra är utåtriktad och används för att presentera förslag för utomstående eller medarbetare (Krupinska 2016, s.161). Det tycks alltså, liksom berörts i tidigare delar av uppsatsen, behövas både inre och yttre dialoger och presentationer och dessutom dialoger med andra utomstående och inblandade.

Som beskrivet på flera platser tidigare i uppsatsen kan skissandet och representerandet vara en stor hjälp för designern, arkitekten eller landskapsarkitekten, för att utveckla sina egna idéer i konversationen med sig själv. En penna och en bit papper gör det möjligt att presentera sina inre bilder, vilka annars troligtvis skulle vara glömda inom ett par minuter skriver Gänshirt. De kan presenteras för designern själv eller för en annan betraktare. Skisser är oerhört nära den ursprungliga idén, vilket gör dem speciellt värdefulla för designers menar han. Genom att flytta ut den inre bilden till ett "utökat arbetsminne" kan man distansera sig från idén för att kunna fundera över den, undersöka den och kritisera den, för att sedan arbeta med den igen (Gänshirt 2007, s.113). Han nämner alltså, liksom tidigare gjorts i arbetet, möjligheten representationen ger för

designern att flytta ut idéer från tanken och minnet, där de lätt kan försvinna, till pappret där de kan lagras externt och på så sätt granskas eller sparas till senare i projektet.

Den andra delen är den utåtriktade kommunikationen, den som behövs för att dela tankar och idéer med andra. Skisser kan vara mentala och behöver inte vara synliga för andra menar Birgerstam, men för arkitekters del är det som tidigare nämnts vanligt att de är synliga. Detta eftersom yrket innebär att man ofta behöver samtala med andra om de idéer som arbetas fram (Birgerstam 2000, s.174). Hon menar alltså att mentala skisser kan vara en del i den arkitektens egna arbete, men när kommunikation med andra krävs behöver man fysiska representationer.

Det kan dock finnas problem med att använda skisser som kommunikationsmedel menar Lawson. Han skriver att vissa erfarna designers tycker att skisser kan skapa problem i diskussioner med beställare. Genom att använda verbal kommunikation snarare än visuell kan man skapa en mindre lösningsorienterad syn i processen menar han. Dessutom kan en verbal beskrivning snarare än en grafiskt dito låta människor tolka in nyanser av betydelse som blockeras i den grafiska representationen. Lawson jämför det med hur vi kan bli besvikna när vi ser en film skapad efter en bok vi läst och gjort egna mentala bilder till (Lawson 2006, ss.272-273). I motsats till detta menar Birgerstam att med en enkel skiss kan man vara öppen för andras idéer i processen. I ett citat av Carola Wingren i Birgerstams bok beskriver hon att om en skiss är "skissartad" är det lättare att bjuda in till samtal om motivet, men blir skissen mer bearbetad och färdig i sitt uttryck finns en risk att man skickar ut signaler om att det som finns på pappret är färdigt. Genom en snabbt utförd skiss visar man att man frågar om synpunkter och är öppen för samtal (Birgerstam 2000, s.130). Det verkar alltså vara så att representationens bearbetningsgrad kan ha betydelse för hur väl den är lämpad att användas i kommunikationen med en extern part.

Inte bara stadiet av utveckling i representationen är ett val som designern måste göra i kommunikationen med andra, utan även vilken typ av metod man väljer att använda sig av. Planer, sektioner, vyer och modeller hör till de vanligaste exemplen på representationstyper landskapsarkitekten kan använda sig av i kommunikationen och dessutom kan de som tidigare nämnts göras med olika tekniker för hand eller med hjälp av en dator. Dessa representationsmetoder kan delas in i de tvådimensionella (plan, sektion, vy) och tredimensionella (modell).

Tvådimensionellt

Landskapsarkitektens mest tongivande representation i processen är planen menar Thorbjörn Andersson, landskapsarkitekt och professor vid Sveriges lantbruksuniversitet. Från den härstammar platsens sammansättning vilken han menar sedan undersöks vidare i andra former såsom sektioner och planteringsplaner (Andersson 2008, s.82). Han tycks alltså se planen som den viktigaste representationen för landskapsarkitekter. Treib beskriver det på

liknande sätt då han menar att planen illustrerar relationer mellan delarna och helheten i en design. Planen visar alltså på designidén, och den är kärnan från vilket designen utvecklas. Även det strukturella systemet, gångvägar, relationer mellan ytor guidas av och reflekteras i plan skriver han (Treib 2008, ss.113, 115). Enligt både Andersson och Treib är alltså planen central i framförandet för landskapsarkitektens del. Treib menar dock vidare att planen presenterar en vy som man aldrig ser i verkligheten, då den likt en röntgenbild visar relationer som vi annars inte kan se (Treib 2008, s.115). Det han menar är alltså att det är en konstruerad verklighetsbild som aldrig upplevs på plats. Detta kan skapa problem i kommunikationen med utomstående, då det inte bara är en vy man annars aldrig ser utan även är en representation av tre dimensioner i ett medium som bara tillåter två.

Amatörer har ofta svårigheter att tolka in tre dimensioner i de tvådimensionella representationer vi använder skriver Gänshirt, vilket de som arbetar med detta och har tränats i det ofta glömmar (Gänshirt 2007, s.136). Anledningen till att så många har svårt att läsa planer beror just på att planer ligger bortom den normala upplevelsen menar Treib. De ger oss en sammanhängande idé på bekostnad av den rumsliga upplevelsen och byter mänsklig upplevelse mot geometrisk överensstämmelse (Treib 2008, s.115). Han skriver att planen, som en komprimerad geometrisk tvådimensionell representation, stör vår uppfattning av tredimensionalitet. Han frågar sig hur man kan visa på upplevelsen av att vara på en plats med en plan och låter det vara obesvarat (Treib 2008, s.122). Även Wingren menar att det finns en diskrepans i vad arkitekten ser i sina tvådimensionella representationer och vad amatören ser i samma bild. Hon skriver att arkitekten kan tolka in höjdskillnader, förändringar över tid, stilideal och svängradier medan amatören ser ytornas sammanhang (Wingren 2009 s.134). Planen tycks alltså både ha fördelar i att den kan visa på den övergripande och detaljerade sammansättningen av en plats, och nackdelar i att den saknar den rumsliga dimensionen samt kan vara svår att läsa för oinsatta. Planen finns alltid med i arbetet skriver Wingren men hon menar samtidigt att den främst hjälper arkitekten själv och att andra betraktare kan behöva kompletterande typer av representationer för att kunna ta till sig arkitektens idéer fullt ut (Wingren 2009, s.132). Det verkar alltså vara fördelaktigt att kombinera planen med andra metoder för att underlätta avläsningen av den.

De andra representationstyperna som är vanligast utöver planen är sektioner och vyer. Dessa är liksom planer även de tvådimensionella representationer av en verklighet i tre, men Gänshirt menar att amatörer ofta har lättare att tolka perspektiv. Svårigheten där är att de inte förstår de val och ställningstaganden som ligger bakom en sådan representation (Gänshirt 2007, s.136). Han menar alltså att det inte är helt tydligt för utomstående eller mottagare av våra representationer att dessa alltid är baserade på val och vinklar gjorda av utföraren. Detta är ingenting som är unikt för arkitekturen, även kartritare baserar sitt arbete som vi tar som sanning på val av förenkling och det finns en tolkningsmån i översättningen från verklighet till karta (Wingren 2009, s.127). Detta kan vara något att ta i beaktande när man skapar bilder av framtiden, för att inte luras med sina representationer – eller bli lurad.

Det finns en fara enligt Lawson att själva representationen blir en fälla för designern. Alla designers är till sin natur visuellt känsliga och grafiskt skickliga och de gillar att göra vackra skisser och modeller menar han. Det finns en risk att designern blir mer intresserad av formen på själva representationen av projektet än projektet i sig. Han skriver att det inte finns något fel i att skapa vackra representationer, men dess huvudsakliga uppgift är att kommunicera designen så att den kan bli förstådd och utvärderad (Lawson 2006, s.229). Det tycks alltså finnas en risk i att fokusera för mycket på presentationen av ett förslag då utvecklandet av presentationen kan ta fokus från förslaget i sig. Birgerstam beskriver på liknande sätt att den skissande personen kan fastna i fällan att lägga vikt på den estetiska aspekten av det man skissat snarare än vad strecken på pappret representerar. Planestetik är ett uttryck som används inom arkitekturen för att ge uttryck för när planen inte motsvarar de verkliga förhållandena utan när man har tappat sitt fokus på den omgivande världen (Birgerstam 2000, s.115).

Det finns många landskap och byggnader som inte alls lever upp till de förväntningar som planen av dem bygger upp skriver både Treib och Gänschert (2008, s.118; 2007, s.139). Treib menar att många landskap är mer intressanta i plan än som byggda i verkligheten. Detta på grund av att de ibland representerar grafiska kvaliteter som kanske inte ens kan uppfattas i verkligheten på grund av skala eller synvinkel (Treib 2008, s.118). Det finns en fara i att ge planen för stor roll, till exempel genom att värdera designen baserat på det grafiska uttrycket designen har som mönster i plan. Han menar att vissa planer aldrig kan utföras i verkligheten då attraktionen ligger i aspekter som endast syns i plan (Treib 2008, s.115). Detta blir ett problem då planen som tidigare nämnts är ett perspektiv man aldrig ser i verkligheten.



Figur 12. Planen som representation visar på en vy som vi aldrig ser i verkligheten, inte ens här i en luftballong högt över Parc Citroën i Paris ser vi exakt samma vy som skulle visas i en tvådimensionell plan över samma plats.

Tredimensionellt

Ett sätt att undvika den svårighet som nämnts finns för mottagare att tolka tvådimensionella representationer är att istället använda sig av modell som teknik för att representera sina idéer. Fysiska modeller konstrueras ofta som tredimensionella miniatyrer av den verkliga platsen i skala. Även i modellskapandet finns det många val att göra i fråga om material, detaljnivå och metoder. Valen bygger också på om modellen är till för gestaltaren själv eller som presentation. Modellen kan vara en del av skissandet på förslag, Rosell menar att kunskapen om hur man snabbt och enkelt bygger modeller är en bra metod för beslutsfattanden i processen (Rosell 1990, s.64). Man kan komplettera synen med känsla genom modeller och det är svårt att göra samma taktila bedömningar med exempelvis en skiss menar han. Han beskriver också modellen som designerns hemliga vapen, då han menar att många inte förstår hur kraftfull modellen kan vara som verktyg i designprocessen (Rosell 1990, s.63). Han menar att även den enklaste modell är lättare att ta till sig än en avancerad ritning eller skiss. Dessutom kan den lätt avslöja brister i det modellerade projektet och det är den representationsmetod som kommer närmast att framställa det tänkta projektet (Rosell 1990, s.64).

Men även tredimensionella modeller kan vara svåra att läsa in som representation av verkligheten, då de ofta är miniatyrer av den tänkta utformningen. John Maxwell Anderson myntade 1970 begreppet Gulliver Gap som beskrivande begrepp för den diskrepans som upplevs mellan modellens småskalighet och den egna kroppen. Detta menade han efter sin undersökning kunde avhjälpas genom att visa modellen filmad i den tänkta ögonhöjden på en skärm (Anderson 1970).

Med dagens teknik kan man göra mer än så för att överbrygga the Gulliver Gap, att arbeta med digitala modeller i full skala och Virtual reality (VR) möjliggör att kliva in i modellen och uppleva den. Fullskalemodeller och VR gör att det inte längre bara är en visualisering eller representation utan en simulering som möjliggör interaktion. Detta då betraktaren kan röra sig fritt och utforska i modellen som denne befinner sig i. Dessutom kan ljud och rörliga skulpturer läggas in i upplevelsen vilket ytterligare förstärker känslan av att vara i modellen menar Ekström som avhandlat ämnet i sitt masterarbete (Ekström 2019). Detta skulle alltså innebära att ytterligare en dimension adderas, i och med tids-rums aspekten. Nystrand, som också skrivit om virtuella upplevelser kopplade till landskapsarkitektur menar också att detta möjliggör att undersöka modellen med den egna kroppen som måttstock (Nystrand 2019). Simulationen som är resultatet av digitala fullskalemodeller i VR är ett sätt att komma närmre verkligheten än visualiseringar gör menar Ekström. Dessutom möjliggör detta en förståelse av hur en framtida plats skulle se ut utan att man behöver kunskaper i varken att tolka tvådimensionella planer eller skala (Ekström 2019). Det visade sig i Nystrands undersökningar att det fanns ett större förtroende för återgivningen av de rumsliga aspekterna i den virtuella upplevelsen. Han menar att detta kan bero på att exempelvis statiska vyer med ett stort antal personer inte anses realistiska jämfört med modellen där man kan undersöka själv. Vidare menar han att virtuella upplevelser kan behöva kompletteras med de traditionella representationsmetoderna. Detta för att skapa en full förståelse för platsen och dess rumslighet (Nystrand 2019).

FRAMFÖRA - sammanfattande reflektion

Representationen kan delas in i två typer - den egna inåtriktade som används för egen kommunikation och utvecklandet av idéer och den delade/utåtriktade där man kommunicerar med andra om idéer eller förslag osv.

Det finns många olika representationssätt med olika fördelar som kombineras och används utifrån målgrupp och syfte.

Tvådimensionella representationer är en stor del. Här ingår planen som kanske är vår mest tongivande representationsmetod. Den visar på ingående delar såväl som helheten i förslaget. Det finns en risk att planen representerar någon som inte kommer synas i verkligheten då planen är en vy som inte finns. Det kan vara problematiskt för människor som inte är insatta i att läsa av från tvådimensionellt till tredimensionellt att tolka dessa representationer.

Tredimensionella representationsformer finns i form av manuella och digitala modeller. Fördelen med de manuella metoderna är att det snabbt, enkelt och billigt går att bygga enkla modeller för att utreda och visa på rumsliga sammanhang. Fördelar med de digitala modellerna är att de kan överbrygga det glapp som en betraktare kan uppfatta finns mellan den egna kroppen och den fysiska modellen. Dessutom kan man tillåta mer interaktion och ett friare undersökande av platsen.

Det verkar fördelaktigt att kombinera flera metoder för att representera sina förslag på ett lättläst och adekvat sätt.

The background of the slide is a photograph of a wooden desk with several items on it. There is a white sheet of paper, a grey Faber-Castell CRSTEEL 9000 ballpoint pen, a silver Uni-ball fine line pen, and a ruler showing measurements from 22 to 27. The text 'KAPITEL 3' is centered above a horizontal line, and 'DISKUSSION' is centered below the line.

KAPITEL 3

DISKUSSION

SLUTSATSER OCH REFLEKTIONER

.....

I detta avsnitt återvänder jag till de frågor jag inledningsvis ställt i arbetet för att resonera kring dessa och därefter avhandla mer allmänna och generella reflektioner kring arbetet och den metod jag använt mig av. Jag bidrar därefter med idéer angående fortsatt forskning inom området och till sist några avslutande ord.

.....

FRÅGORNA

På vilket sätt beskrivs processen och dess olika skeden?

Processen beskrivs på många olika sätt i olika källor, men med vissa gemensamma drag. Jag har funnit att det finns en samstämmighet angående att det är problematiskt att försöka beskriva processen som helhet som linjär, då detta inte återspeglar den verkliga processen. Vissa anser det svårt att dela upp processen i delar (Janson 1998; Moore 2010), och de som väljer att dela upp den (Filor 1991; Murphy 2005; Rosell 1990; Wåhlström 1990) har skilda uppfattningar om vilka delar den i så fall innehåller. Det som går att urskilja ur litteraturen är att alla källor som ser delar i processen tycks överens om att det ingår någon sorts undersökning eller kunskapsinhämtande och tester och beslut, de flesta beskrivningar innehåller även en visualiserings- eller dokumentationsdel.

Att sätta delarna på någon sorts tidsaxel i ett projekt verkar snarast omöjligt då många av beskrivningarna gör tydligt att aktiviteterna man utför går in i varandra och ibland är svåra att skilja åt. Dessutom innebär den skapande processen både växlingar fram och tillbaka och omstarter under arbetets gång. Att gå fram och tillbaka i processen tycks vara oundvikligt och det är viktigt att göra det för att behålla flexibiliteten och handlingsfriheten i projektet. Det är också viktigt då det kan vara svårt att från början veta vad som kommer vara viktigt i senare delar av projektet (Krupinska 2016) och dessutom kommer frågor och information som behöver testas mot eller påverkar andra delar i projektet (Filor 1991; Moore 2010). Växlandet i form av skala och fokus, material och metod tycks även vara en viktig del i gestaltningsprocessen.

Uppfattningen om gestaltningsprocessen som komplex och varierande tycks vara en gemensam nämnare i litteraturen och de skilda beskrivningarna av processens form som exempelvis spiralförmig, cyklisk, ackumulativ, amorf gör komplexiteten än tydligare. Gestaltningsprocessen är beskriven i många av källorna på ett sätt som kan uppfattas iterativt, det vill säga att den är upprepande i sin karaktär. Man testar, utvärderar och testar igen, ibland på samma gång. Detta sker i

kombination med att man ackumulerar mer och mer kunskap om det aktuella projektet ju mer man arbetar med det. Dessutom gör ackumulationen i och med de lösningsförslag man tar fram att man kan rama in vad man behöver komplettera med för information och på så sätt växlar man mellan delarna i processen. Även detta är troligtvis en bidragande faktor till att det är så svårt att beskriva gestaltungsprocessen som helhet, man tycks helt enkelt vara tvungen att testa och utvärdera resultatet och testa igen.

Det tycks också finnas delar i processen som är svåra att beskriva och få ett grepp om, som intuitionen och den tysta kunskapen. Designers och arkitekter gör saker under gestaltungsarbetet som är svåra att argumentera för ibland och ofta svåra att förklara varför. Tankar har även förts fram om design och gestaltning som en associativ process (Wahlström 1990), så att tanken utvecklas genom associationer, vilket också kan bidra till det svårfångade. Om det nu är så att det är eller kan vara en associativ process att gestalta så skulle man kunna dra slutsatsen att erfarenhet, som diskuteras nedan, inte bara kan vara av värde inom yrket utan även på ett generellt plan. Ju mer man sett, gjort och hört desto fler tänkbara associationer borde man ju kunna göra. Livserfarenhet skulle alltså kunna vara av stor nytta i gestaltungsarbetet. Associationstanken understödjer även det faktum att landskapsarkitektutbildningen innehåller många platsbesök och resor för att upptäcka och se platser som man sedan kan använda sig av som referens i sitt framtida arbete.

Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att förstå landskap?

För att förstå ett landskap och de utmaningar och möjligheter som kan finnas, är beställaren en av de viktiga källorna i ett projekt. Det har framkommit i litteraturen att det finns ett stort spann i hur väl insatta olika typer av beställare är vad gäller platsen i sig samt vilken erfarenhet de har av att anlita någon för att göra en förändring (Krupinska 2016; Lawson 2006). Därför verkar också förmågan att formulera uppdraget skifta mycket, vilket innebär att utföraren råds att undersöka om uppdragets omfattning är tillräcklig, relevant och behovsstyrd. Detta innebär att landskapsarkitekten behöver komma in med sin professionella kunskap och utvärdera eller utveckla beställarens önskemål och krav för projektet och platsen (Cross 2011; Filor 1991; Krupinska 2016).

En annan viktig informationskälla är såklart själva landskapet aktuellt för projektet. Det finns tydligt skilda tankar om hur man kan betrakta och tillgodogöra sig information från platser. Å ena sidan finns tankar om att man genom observation och skissande på plats kan upptäcka det verkliga syftet eller meningen i platsen genom att upptäcka *genius loci* (Filor 1991; Hutchison 2019; Norberg-Schultz 1980). En annan uppfattning är att det vi ser är det som finns, och de idéer och tankar vi har om platsen är baserade på vår egen kunskap om landskap, element och funktioner. Vad vi ser baseras på vilka kunskaper vi har om det vi studerar (Moore 2009). Med det sagt så finns det många olika tolkningar av landskap, ofta kan det ha flera

olika betydelser beroende på av vem (med vilken kunskap), eller när landskapet undersöks (Moore 2009; Whiston Spirn 1998). Dessutom har tankar lyfts om att uppfattningen av ett landskap inte är statiskt. Det finns flera olika tolkningar av samma fenomen och beroende bland annat på hur vår egen kunskap utvecklas ändras vår förståelse av det vi undersöker (Moore 2009). Det jag tycker mig ha funnit är alltså två olika förhållningssätt till informationsinsamlingen. Det ena är det mer mystiska förhållningssättet som förlitar sig på exempelvis *genius loci* och inkännandet av platsen som källa till förståelse, det andra är det mer pragmatiska förhållningssättet som förlitar sig mer på kunskap och innebär att ju mer kunskap man har, desto mer tycks man kunna avgränsa vad det är man behöver ta reda på och desto mer tycks man förstå av det man ser.

Oavsett förhållningssätt nämner flera av källorna vikten av att förstå platsen i sin kontext. Det räcker inte med att undersöka den aktuella platsen för projektet, man måste ta hänsyn till det omgivande landskapet och vad som påverkar platsen och hur. Kontexten består inte bara av det fysiska sammanhanget, utan även aspekter som den sociala kontexten och den ekologiska kontexten behöver undersökas. Detta blir extra viktigt för oss som arbetar med att förändra snarare än att skapa någonting nytt från grunden, vi måste förhålla oss till det som redan existerar (Hutchison 2019). Detta gör att man måste ta beslut om hur mycket som ska tas med i beaktning (Lawson 2006). Det är svårt att hitta svar på exakt vilken information och hur mycket som behövs i ett projekt, då det liksom det mesta i processen är situationsbundet. Det handlar alltså om att göra val och avvägningar i informationsinsamlingen som landskapsarkitekt. Som tidigare nämnts så finns det ingenting som sedan hindrar att man återgår till informationsinsamlandet när projektet utvecklats och man ringat in mer vad det är man behöver ta reda på.

Analysen är en viktig del i arbetet och en del i att förstå landskapet. Det är den som skapar bryggan mellan undersökning och utförande. Det finns systematiska metoder för att analysera landskap (Schibbye & Pålstam 2001) men man kan också göra det mer fritt och konceptuellt genom att relatera sin information om platsen till någonting helt annat (Moore 2009). Att bara beskriva platsen torde i vart fall rimligtvis närmast kunna beskrivas som en sorts kartering, varför både en beskrivande del och en värderande del behövs för att komma vidare i arbetet. Oavsett hur detta görs så är det viktigt att det för arbetet framåt. Men när är det en analys? Var går gränsen mellan en kartering och en analys? Kan den värderande delen bli för stor? Det är frågor som skulle behöva undersökas ytterligare och lämnas öppna.

Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att gestalta landskap?

Jag har funnit att skapandet av ett koncept är viktigt för att skapa en ingång för sig själv i arbetet och för att föra ett projekt framåt som ett samlat förslag. Att "hitta" (arbeta fram) konceptet är inte alltid helt lätt, men skapar man inte ett koncept och gör ett aktivt val i det sammanhanget så kan det vara svårt att hitta en riktning i projektet. När man väl skapat ett koncept kan det hjälpa till att förtydliga vad

som är viktigt i just det specifika projekt man arbetar med, för att tydliggöra det unika i projektet. Dessutom kan konceptet agera bollplank i arbetet med projektet, mot vilket man kan testa idéer om gestaltningen. Inspirationen till konceptet kan hämtas i själva platsen eller projektet (Krupinska 2016) men den kan också komma någon helt annanstans ifrån (exempelvis genom musik eller konst) så länge det för arbetet framåt (Moore 2009).

Landskapsarkitekten tänker, testar, granskar och tänker igen i framställningsfasen. Det tycks vara en ständigt pågående iterativ process som pågår under gestaltungsfasen- eller faserna. Man bygger upp en förståelse för uppdraget, platsen och dess förutsättningar och begränsningar och allt som har en betydelse för det specifika projektet. Men det tycks också vara gynnande att försätta sig själv i vila från projektets idéer. Detta för att möjliggöra inkubationen och mognandet av förståelsen och idéer i det undermedvetna eller för att komma till en punkt där man inte kommer vidare med det man har. Då handlar det om att backa tillbaka i processen.

Jag har funnit att det finns olika medvetna taktiker för att ta sig an en designutmaning. Vissa föredrar att arbeta med en enda idé som utvecklas och ändras under arbetets gång medan andra börjar arbetet med parallella idéer som utvecklas samtidigt. Slutet på processen tycks inte helt självklar, mer än att man måste sluta när tiden tar slut och att med erfarenhet kommer en ökad förståelse för ens egen disponering av tid. Det jag funnit är att man själv måste lära sig att skapa en uppfattning om kvaliteten i sitt förslag för att veta när ett förslag är färdigt.

Erfarenheten tycker jag mig ha funnit vara ett av nyckelorden i det gestaltande arbetet. Genom den skapar man referenser och exempel på projekt som fungerat och inte. Tidigare erfarenhet underlättar för och färgar de lösningar vi finner enligt många av källorna, men detta kan vara hämmande i och med att man riskerar att fastna i gamla hjulspår och upprepa sig eller ha förutfattade meningar som man tar med sig in i nya projekt (Birgerstam 2000). Detta gör att man måste omtolka och omvärdera de erfarenheter man har från tidigare projekt och inte använda dem som ett facit utan mer som guidning och inspiration i arbetet.

Förmågan att göra medvetna val verkar vara en annan av nyckelaspekterna i gestaltungsarbetet. Att gestalta tycks handla mycket om att göra val. Även här är erfarenheten viktig för att våga göra val för att föra arbetet framåt. Med erfarenhet kan man lära sig att förutspå sina handlingars utfall (Schön 2003). Det finns, som tidigare nämnts, inte något facit i landskapsarkitekturen, utan man måste välja själv vad som är rätt i den specifika situation och det projekt man arbetar med. Att göra val är svårt i gestaltungsprocessen då alternativen ofta inte är jämförbara (Krupinska 2016). Det kan handla om att väga mellan olika grupperns behov, eller att väga mellan ekologi, ekonomi och det sociala.

Vilka teoretiska beskrivningar finns i litteraturen för att representera den tänkta gestaltningen?

Representationen kan sägas vara tudelad (Krupinska 2016). Å ena sidan finns den interna representationen, det vill säga kommunikationen som man har med sig själv genom att exempelvis skissa för att förstå en plats eller sina egna idéer. Man tycks behöva diskutera med sig själv och i det arbetet behöva lagra idéer utanför huvudet. Dels för att "frigöra minne" och bevara idéer på papper som annars kanske hade försvunnit om de lämnats i huvudet och dels för att kunna studera helheten eller detaljer i sina idéförslag i den fysiska världen. Å andra sidan finns den utåtriktade representationen och diskussionen med andra, som både kan gynnas och ibland försvåras av representationer i form av skisser och planer, men också kan utföras med hjälp av ord och formuleringar.

De olika representationsformerna har alla sina möjligheter och begränsningar. Central tycks planen vara då den spelar rollen som samordnande kärna och visar på helheten och designidén (Andersson 2008; Treib 2008), men den har både fördelar och nackdelar. Den kan som sagt visa på sammanhang och relationer i den tänkta verkligheten, men den visar också på en bild som knappast syns i verkligheten (Treib 2008). Detta kan i sin tur vara en fara i och med att försköning av planen inte automatiskt innebär förbättringar i den verkliga upplevelsen av platsen utan kanske endast i bilden av planen. Planestetik och förskönande av verkligheten är något som nämnts, och det är något som vi måste ta med i beräkningen som landskapsarkitekter då vi ska visa hur våra förslag kommer att se ut när de är färdiga utan att överdriva dess positiva effekter. Målet torde vara att istället visa på den tänkta framtida verkligheten efter vår bästa förmåga.

Jag har funnit att det är viktigt att glappet i förmåga till rumslig förståelse mellan lekmän och utövare tas i beaktning i utåtriktad representation och kommunikation. Det är viktigt att beakta skillnaden i "läsförståelse" av de representationer man väljer. Alla som ska läsa och förstå våra representationer är inte skolade i att kunna avläsa rumsligheter i de avbildningar vi gör (Gänshirt 2007). Att använda sig av VR i kombination med digitala modeller i full skala tycks vara ett sätt att kunna överbrygga glappet mellan betraktaren och representationen (Ekström 2019; Nystrand 2019), men detta verkar behöva kombineras med de traditionella tvådimensionella representationsmetoderna för att skapa en mer komplett bild av förslaget. Av detta skulle man kunna dra slutsatsen att den bästa representationen är en kombination av olika tekniker, för att underlätta förståelsen av förslaget och idéerna och undvika att missleda betraktaren.

På vilket sätt genomsyrar skissandet dessa olika delar av processen?

Skissandets roll är, utifrån den information som framkommit i teoristudien, viktig i alla delar av landskapsarkitektens process enligt många av författarna. Skissandet genomsyrar hela processen som ett hjälpmedel och verktyg för kommunikation med sig själv i arbetet och med andra eller som representation. Skissandet utförs med olika tekniker, ofta genom en stor del av, om inte hela, processen, inte bara i framtagandet av ett förslag. Redan i undersökningen av en plats beskrivs skissen som ett viktigt verktyg för att undersöka och förstå den utgångspunkt man har att arbeta ifrån. Den beskrivs där användas både för att abstrahera landskapet för att undersöka vissa delar (Birgerstam 2000; Hutchison 2019), men den beskrivs också kunna användas för att beskriva platsen i sin helhet för att detta ska kunna ge en mer fullständig förståelse hos den som skissar (Filor 1991; Gänshirt 2007).

Skissen kan alltså i arbetet vara en hjälp i att abstrahera eller försöka avbilda både en plats och en tänkt verklighet. Men den skulle också kunna vara en hjälp i att visa på en komplex verklighet som till exempel inte skulle visa sig lika lätt i fotografi eller i en traditionell avbildning av platsen som karta. Man kan till exempel anteckna eller skissa rörelsemönster eller tidsvariationer, saker man kan uppfatta över tid men som inte nödvändigtvis syns i en ögonblicksbild. Detta gör skissen, oavsett medium, till ett viktigt verktyg för oss landskapsarkitekter.

I förslagsarbetet tycks skissandet vara den huvudsakliga arbetsmetoden. Den används för att undersöka möjliga lösningar och föra en dialog med sig själv i försöken med att ta fram lösningar. Detta sker dels genom konversationen med sig själv och situationen man befinner sig i - att man tänker när man skissar och på så sätt förstår vad det är man gör och kan ändra riktning under tiden. Men det sker också genom att använda "spåret" av skissandet - det vill säga, genom den synliga representationen kan man undersöka, tyda och reflektera över konsekvenser av de drag man utfört och vad dessa gör för projektet. Det beskrivs även som ett externt minne (Cross 2011; Gänshirt 2007), det vill säga att man kan lagra idéer, som annars kanske skulle försvunnit ur tanken. Genom att skissa ner dem kan man undersöka dem vidare vid senare tillfälle.

Som representationsmetod är skissandet ett viktigt verktyg i diskussioner och presentationer med andra aktörer och personer. Skissandet nämns dock också kunna bidra till svårigheter i diskussioner med andra, då skissens framställning och bearbetningsgrad tycks vara viktig för hur den uppfattas. Skissen kan göras i många olika tekniker och medium, så som pennor, vattenfärg, genom kollage och modell. Det viktigaste i skissandet är att den skissande känner sig bekväm med det medium denne använder, och ju fler medier man behärskar – desto större frihet har man i skissandet.

Skissens roll som arbetsverktyg möjliggör för gestaltaren att uppmärksam och ibland abstraherande betrakta och registrera verkligheten, men skissen är också ett sätt att framställa idéer som inte finns i den verkliga världen och möjliggör att man kan diskutera både verkligheten och lättflyende idéer med andra. Det verkar vara så att det vi som gestaltare använder som vårt huvudsakliga medel för att förstå, det

vill säga skissen i olika utföranden, inte är ett helt självklart kommunikationsmedel gentemot andra aktörer då de kan ha svårigheter att sätta sig in i och förstå dessa. Trots detta är det svårt att se hur arbetet som landskapsarkitekt skulle fungera om vi inte hade skissandet som arbetsmetod.

GENERELL DISKUSSION

Jag tycker mig ha funnit att undersökningen av en plats inte verkar kunna utföras på ett objektivt sätt och gestaltning tycks oundvikligen innebära värderande subjektiva omdömen. Dessutom verkar man inte heller kunna framföra sina idéer objektivt. Det tycks helt enkelt svårt att förhålla sig neutral till ett projekt som man befinner sig mitt i som landskapsarkitekt. Detta betyder inte att det är något fel, hur skulle vi kunna göra de val som är en så stor del i processen om vi inte gjorde värderingar av de alternativ eller vägar som finns tillgängliga? Det tycks vara svårt att hitta det rätta svaret på många av de frågor vi ställer oss som arkitekter, varför vi måste våga ta beslut och välja efter vår bästa förmåga.

I många av källorna framgår att många av de egenskaper och kunskaper som är till nytta i bedömning, skapande och utvärdering i landskapsarkitektur och annan design är sådant som utövaren lär sig med tiden efter att ha arbetat med och stött på olika problem, platser, lösningar och annat som denne sparar i sin repertoar. Mycket tycks vara beroende av erfarenhet - tecknandet, repertoaren, intuitionen, säkerheten, bedömningen. Detta kan också kopplas till vikten av mentorskap och handledning under utbildningen, för att nya förmågor ska kunna dra nytta av erfarenheter hos erfarna utövare. Idag är arkitektutbildningarna utformade så att man har en del handledning i ritsal under projektkurser och detta undervisningssätt tycks styrkas av det som funnits i litteraturen angående vikten av erfarenhet. Avsaknaden av erfarenhet kan också tänkas vara en bidragande orsak till den osäkerhet som finns hos studerande eller nya arkitekter. Det kan vara svårt att våga göra val när man inte testat förut och inte kan se utfallet framför sig.

I grund och botten verkar gestaltningsprocessen byggas på olika slags val längs vägen. Det handlar om att göra val från den första kontakten med beställaren till det färdiga förslaget. Såväl val av inriktning på projektet som metoder och förhållningssätt tycks ständigt närvarande. Jag tycker mig ha funnit att det blir lättare att göra val om man kan se utfallet framför sig utifrån erfarenhet eller har erfarenheter som gör att man vet att det i fall av fel utfall handlar om att backa tillbaka och välja om. För nya arkitekter och studenter kan det tyckas skrämmande att göra val, då man har liten eller ingen erfarenhet att backa upp det med eller falla tillbaka på. Man måste våga välja även utan erfarenhet, annars kommer man inte framåt i projekten. Det finns en risk att de val man gör är fel, men då är det en fråga om att backa tillbaka och välja en annan väg. Man måste våga prova för att kunna gestalta då alla alternativ inte kan jämföras, och alla alternativ kan inte underbyggas med vetenskap eller sanningar.

Det har beskrivits att det inte finns ett sätt att ta sig genom processen, eller ett facit på de frågor som landskapsarkitekter ställer. Man skulle kunna tolka resultaten av litteraturstudien som att det inte finns en enskild sanning i allt detta. Det skulle kunna vara så att det Bas Smets uttrycker “..there is no more reality, it’s all perception” (TEDx Talks 2014) kan sammanfatta processen ganska bra. Det är svårt att finna den objektiva sanningen i studien av landskapsarkitektens gestaltungsprocess, det jag tycker mig funnit är att mycket handlar om uppfattning. Allt handlar också om kontext och situation. Alltså vilken plats som berörs och dess kontext, uppdraget, tiden, landskapsarkitekten som individ, beställaren och så vidare. Som landskapsarkitekt handlar det om att hitta och medvetandegöra sin egen process, inklusive sina egna underliggande drivkrafter för att kunna utvärdera och utveckla sitt eget arbete.

Både intuitiva och rationella delar och synsätt behövs för att kunna förstå, framställa och framföra förslag. För att kunna gestalta måste man exempelvis ha mått och tekniska förutsättningar för den aktuella platsen att förhålla sig till, men det är mycket svårt om inte omöjligt att gå från en plats som ska omgestaltas till ett förslag utan fritt tänkande och värderande bedömningar.

Det skulle kunna vara så att representationer och skissandet är extra viktigt för oss designers och arkitekter då vi inte skapar direkt med det slutgiltiga materialet som exempelvis en konstnär kan göra, utan vi skapar i regel avbilder av saker som ännu inte finns men ska komma att byggas/konstrueras av någon annan. Att skapa förslag för någonting som ännu inte finns känns omöjligt utan att skapa bilder av det. Skissandet är det språk vi har att använda oss av i processen. Metoder och tekniker utvecklas ständigt i och med de digitala program som idag finns att tillgå, och mycket kan idag göras digitalt, trots detta tycks det “traditionella” skissandet ha behållit en viktig plats i arkitektens repertoar av metoder.

Jag har försökt att beskriva det generella men funnit att processen kan se ut på många olika sätt, beroende på många olika faktorer så som projektet i sig, utförare, beställare och plats. Det finns saker att säga generellt om processen men varje projekt är unikt och processen är alltid situationsbunden. Det tycks inte finnas något rätt eller fel processmässigt. Det kan börja och sluta i nästan vad som helst. Trots avsaknaden av definitiva svar på hur landskapsarkitektens gestaltungsprocess faktiskt ser ut tror jag att ju fler olika beskrivningar man tar del av, både sina egna och andras, desto mer kan man ringa in vad den egentligen är även om man aldrig kan sätta fingret på den. Framförallt så torde en större kunskap om andras processer möjliggöra en större förståelse för sin egen.

METODEN OCH PROCESSEN

Det finns ett flertal olika sätt som en undersökning av landskapsarkitektens gestaltungsprocess skulle kunna genomföras. Valet att genomföra en undersökning av litteratur är gjort då jag ansåg det finnas ett behov av att sammanställa en del av det som finns skrivet i ämnet för att kunna söka svar på hur och vad vi gör. Valet av metod menar jag är lämpligt utifrån arbetets syfte och mål. Att genomföra intervjuer med praktiker hade eventuellt kunnat ge en djupare förståelse för processen ur enskilda utövares perspektiv, för att tillföra fler röster om uppfattningen av den egna processen till de källor som behandlar detta. Även studier av fall hade kunnat tillföra en dimension ytterligare. Anledningen till att endast använda mig av litteratur och inte kombinera det med exempelvis intervjuer eller studier av min egen process är att det är ett val som gjorts för att arbetet inte skulle bli för stort och omfattande. En svaghet med att utföra en litteraturundersökning är att en begränsad del av all den litteratur som finns kan användas, vilket gör att det finns en risk att slutsatser dras baserat på ett för litet underlag.

Man skulle kunna ställa sig kritisk till att endast en del av källorna som använts i arbetet kommer ur den akademiska världen, detta ser jag dock inte som en nackdel i detta arbete då syftet varit att belysa gestaltungsprocessen. Utan de källor som är sprungna ur den praktiska verkligheten tror jag att bilden, eller kollaget, som målats upp blivit fel. Genom att använda mig av både vetenskaplig litteratur och professionsrelaterad facklitteratur menar jag att en mer nyanserad bild har kunnat ges. Källorna som använts i arbetet är, som tidigare beskrivits, sprungna ur olika discipliner. Detta menar jag har gett en bredare bild av den skapande processen, vilket har förts fram tankar om att den är liknande i de olika professioner som arbetar med olika typer av skapande verksamhet.

En teknik som använts för att försöka få en nyanserad och representativ bild av ämnet var att jag i den inledande fasen av arbetet mailade runt till praktiker och teoretiker inom landskapsarkitektur och arkitektur för att få tips angående vilka källor de ansåg vara viktiga i det ämne jag planerade att undersöka. Detta resulterade i vitt skilda svar, allt från att det inte finns någon passande litteratur, till att det finns hur mycket som helst. Detta skulle igen kunna visa på ämnets komplexitet då det finns skilda uppfattningar om vilken litteratur som är aktuell.

Det har funnits svårigheter i att strukturera ett arbete kring något som är så pass svårfångat, och jag har därför tvingats göra förenklingar under arbetet. Bland annat vad gäller rubriksättning och struktur som tidigare nämnts då många av arbetets delar och rubriker hade kunnat skrivas på andra eller fler ställen i arbetet, men av praktiska skäl var jag tvungen att ta beslut för att underlätta läsningen av uppsatsen och arrangera den på ett sätt som skulle göra det förståeligt. Jag har varken ämnat eller haft möjlighet att beskriva processen och dess delar till fullo, utan detta arbete är ett urval som förhoppningsvis ska ge en bild av processen. Dessutom är processen i högsta grad kontextuell, vilket gör att en komplett beskrivning av en generell process knappast kan vara möjlig. Det tycks vara så att det finns lika många olika processer som det finns landskapsarkitekter vilket gör

det svårt att dra generella slutsatser, men vissa aspekter verkar genomgående och möjliga att generalisera trots individualiteten.

Arbetet är att betrakta som ett kollage av många olika bilder av den skapande processen. För att kunna diskutera aspekterna måste helheten delas upp i delar, liksom Smets beskrivit att försöka förstå en plats, men först när man lägger samman delarna till en helhet igen kan det förstås.

VIDARE STUDIER

Nedan följer mina förslag på vidare studier i ämnet. Detta är infallsvinklar som jag funderat över under arbetets gång men inte haft möjlighet att fördjupa mina kunskaper i på grund av arbetets begränsningar i tid och omfattning.

Analysens roll i gestaltningsprocessen är ett ämne som arbetet berört. Detta hade kunnat vara ett intressant ämne att undersöka vidare i ett arbete med fokus på just det. En fråga som skulle kunna få ett svar i ett annat arbete skulle kunna vara att skapa en definition för vad analysen är för landskapsarkitekten. När är det en analys? Var går gränsen mellan kartering och analys? Finns det någon tippgräns för hur mycket av varje del som behövs? Det har nämnts att utvecklingen går mot att man behöver både en förklarande och värderande del i analysen. Kanske skulle man även kunna hitta exempel på olika sätt att analysera och hur dessa metoder för arbetet framåt.

Koncept. En studie av olika genomförda projekt med fokus på koncept hade kunnat vara ett ämne att undersöka. Att undersöka hur de tagits fram, hur pass styrande koncepten varit i arbetet och hur de ter sig i slutprodukten.

Diskussionen som del i gestaltningsprocessen. Gustaf Rosell (1990) menar att skissandet vi utför i gestaltningen är jämförbart med att formulera sina tankar i ord. Detta har varit tydligt för mig många gånger under gestaltningsprocesser, att genom att prata med andra om vad man gör, och de frågor man har, kan det bringa klarhet i hur man ska gå vidare. Bara genom att formulera vad det är man håller på med i ord kan knutar lösas upp och frågeställningar klarna. Detta skulle vara spännande att se ett arbete behandla, den muntliga kommunikationens betydelse för gestaltningsprocessen.

Ett annat ämne som hade varit intressant att se ett arbete om är skillnaden i hur den erfarna och den nye landskapsarkitekten arbetar. I många av källorna för detta arbete betonas vikten av erfarenhet, eller stödet erfarenhet kan ge i olika sammanhang och situationer. Hur påverkar det i verkliga situationer? Kanske hade man även kunnat jämföra processer hos studerande respektive erfarna landskapsarkitekter.

Enskilda landskapsarkitekters egna processer. Det hade varit intressant att se ett arbete behandla enskilda landskapsarkitekters egna processer via intervjuer och undersökningar för att få en djupare bild av skillnader hos olika utövare inom landskapsarkitekturen.

Slutligen hade det varit intressant att studera underliggande drivkrafterns påverkan på gestaltningsprojekt i nutid. Ser man historiskt är det ibland tydligt vilka tankar och idéer som styrt gestaltaren i dennes arbete, men i nutid är det inte alltid lika självklart. Vilka bakomliggande faktorer är det som styr idag, och blir det företagets drivkrafter snarare än gestaltarens egna som styr i högre grad?

SLUTORD

Mitt arbete har till vissa delar liknat den gestaltningsprocess jag försökt beskriva, även om mediet har varit formuleringar i ord istället för visuellt/rumsligt. Jag förstår att jag inte gett någon heltäckande bild över ämnet, det har heller inte varit ambitionen, men detta urval visar i vart fall på en del av verkligheten. Det går inte att hitta det definitiva svaret, för det tycks inte finnas, men jag menar att jag har belyst några delsvar i min sökande process. Jag har fått en större insyn i och förståelse för gestaltningsprocessen och dess komplexitet genom arbetet även om det gett många skiftande svar, och jag hoppas ha kunnat bidra med en ökad förståelse, kanske några halvkla svar, eller fler frågor för någon annan som haft samma funderingar som jag.

Gestaltning inom landskapsarkitektur är till sist åter igen ingen absolut och exakt vetenskap. I slutändan handlar angreppssätt och resultat, förutom om landskapsarkitektur även mycket om samtiden, ideal, politik, personliga idéer, tycke och smak. Det tycks vara svårt att hitta någon absolut sanning i allt detta, men en sak som spelar roll är hur väl man kan argumentera för de olika prioriteringar och val man gör som är oundvikliga i alla delar i arbetet med gestaltning som landskapsarkitekt.



REFERENSER

- ANDERSON, JOHN MAXWELL** (1970). A television aid to design presentation. *Architectural Research and Teaching*. Vol. 1 (2), ss. 20-24. Tillgänglig: JSTOR. [2020-07-22]
- ANDERSSON, THORBJÖRN** (2008). From paper to park. I: Treib, Marc (red.), *Representing landscape architecture*. London : Taylor & Francis.
- BIRGERSTAM, PIRJO** (2000). *Skapande handling: om idéernas födelse*. Lund : Studentlitteratur.
- CROSS, NIGEL** (2011). *Design thinking: understanding how designers think and work*. Oxford : Berg.
- EKSTRÖM, MARCUS** (2019). *Omsluten av digitala fullskalemodeller - En undersökning av potentialen med Virtual Reality som representationsform - och processverktyg inom landskapsarkitektur*. Masterarbete, Sveriges Lantbruksuniversitet.
- FILOR, SEAMUS W.** (1991). *The process of landscape design*. London : Batsford.
- GÄNSHIRT, CHRISTIAN** (2007). *Tools for ideas: introduction to architectural design*. Basel : Birkhauser. Tillgänglig: Ebook Central. [2020-04-14]
- HERRINGTON, SUSAN** (2010). The nature of Ian McHarg's science. *Landscape architecture journal*. Vol. 29 (1), ss. 1-20. DOI: 10.3368/lj.29.1.1
- HIRSCH, ALISON BICK** (2014). *City choreographer: Lawrence Halprin in urban renewal America*. Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.
- HUTCHISON, EDWARD** (2019). *Drawing for landscape architecture: sketch to screen to site*. New and expanded edition. London : Thames & Hudson.
- JANSON, ULF** (1998). *Vägen till verket: studier i arkitekt Jan Gezelius arbetsprocess*. Diss. Doktorsavhandlingar vid Chalmers tekniska högskola. Göteborg : Daidalos.
- JOHANSSON, ROLF** (2000). Om abduktion, intuition och syntes. *Nordisk arkitekturforskning*. Vol. 13 (3), ss. 13-19. Tillgänglig: <http://arkitekturforskning.net/na/article/view/400> [2020-02-21]
- KRUPINSKA, JADWIGA** (2016). *Att skapa det tänkta: en bok för arkitekturintresserade*. Lund : Studentlitteratur.
- LAWSON, BRYAN** (2006). *How designers think: the design process demystified*. Oxford : Architectural Press.
- LYNCH, KEVIN & HACK, GARY** (2002). Site design (1984). I: Swaffield, Simon R. (red.), *Theory in landscape architecture*. Philadelphia : Univ. of Pennsylvania, ss. 57-58.

- LYSTRA, MARGOT** (2014). McHarg's entropy, Halprin's chance: representations of cybernetic change in 1960s landscape architecture. *Studies in the History of Gardens & Designed Landscapes: Special Issue on Time*. Vol. 34 (1), ss. 71-84. DOI: 10.1080/14601176.2013.850313
- MCHARG, IAN** (2002). An ecological method (1967). I: Swaffield, Simon R. (red.), *Theory in landscape architecture*. Philadelphia : Univ. of Pennsylvania, ss. 38-43.
- MOORE, KATHRYN** (2010). *Overlooking the visual*. New York, NY : Routledge.
- MURPHY, MICHAEL D.** (2005). *Landscape architecture theory: an evolving body of thought*. Long Grove, Ill : Waveland Press.
- NATIONALENCYKLOPEDIN** (u.å.a). Gestalta. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/gestalta> [20200414]
- NATIONALENCYKLOPEDIN** (u.å.b). Inkubation. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/inkubation> [20200512]
- NATIONALENCYKLOPEDIN** (u.å.c). Intuition. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/intuition> [20200417]
- NATIONALENCYKLOPEDIN** (u.å.d). Skiss. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/skiss> [20200414]
- NATIONALENCYKLOPEDIN** (u.å.e). Uppdrag. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/uppdrag> [20200512]
- NORBERG-SCHULZ, CHRISTIAN** (1980). *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*. New York : Rizzoli.
- NYSTRAND, WERNER** (2019). *Med kroppen som måttstock – En undersökning om virtuella upplevelser av landskapsarkitektur, baserade på BIM-modeller, är effektiva arbets- och kommunikationsredskap*. Masterarbete, Sveriges Lantbruksuniversitet.
- OLSSON, SÖLVE** (1989). Om gestaltningsprocessen. *Tidskrift för arkitekturforskning*. Vol. 2 (1-2), ss. 95-99.
- PAPADEMETRIOU, PETER & MOHLER, ANN** (1998). *Louis I. Kahn: conversations with students*. 2. uppl. Houston, Tex : Architecture at Rice Publications. Tillgänglig: Ebook Central. [2020-02-21]
- ROSELL, GUSTAF** (1990). *Anteckningar om designprocessen*. Stockholm : Tekniska högskolan.

- SCHIBBYE, BENGT & PÅLSTAM, YLVA** (2001). *Landskap i fokus: Utvärdering av metoder för landskapsanalys*. Stockholm : Riksantikvarieämbetets förlag. Tillgänglig: <http://kulturarvsdata.se/raa/samla/html/8238> [2020-05-06]
- SCHÖN, DONALD A.** (2003). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. Aldershot : Ashgate.
- SULLIVAN, CHIP** (2008). Observation and the analytical representation of space. I: Treib, Marc (red.), *Representing landscape architecture*. London : Taylor & Francis, ss. 62-73.
- TEDX TALKS** (2014). *Strategies for a land without a landscape | Bas Smets | TEDxGhent* [Video]. Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=uhAbcoJ_aWQ [2020-04-15]
- TREIB, MARC** (2008). On plans. I: Treib, Marc (red.), *Representing landscape architecture*. London : Taylor & Francis, ss. 112-123.
- TREIB, MARC** (2011). Must landscapes mean? Approaches to significance in recent landscape architecture. I: Treib, Marc (red.), *Meaning in landscape architecture & gardens: four essays, four commentaries*. New York : Routledge, ss. 82-125.
- WHISTON SPIRN, ANNE** (1998). *The language of landscape*. New Haven : Yale University Press.
- WINGREN, CAROLA** (2009). *En landskapsarkitekts konstnärliga praktik - kunskapsutveckling via en självbiografisk studie*. Diss. Alnarp : Sveriges lantbruksuniversitet.
- WÅHLSTRÖM, OLLE** (1990). Skissmetoden. *Tidskrift för arkitekturforskning*. Vol. 3 (1-2), ss. 166-175.
- ZUMTHOR, PETER** (2010). *Thinking architecture*. Basel : Birkhäuser.

